КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
№5 (140) 2009

+ ПОСТЕР И НАКЛЕЙКИ

ИГРОМАНИЯ

HOLY #%$@!
«ИГРОМАНИЯ»
ЗАПУСКАЕТ
НОВЫЙ
ЖУРНАЛ!

В РАЗРАБОТКЕ

MAFIA 2

THE SIMS 3

SABOTEUR

BATTLEFIELD 1943

BATTLEFIELD:
BAD COMPANY 2

ВЕРДИКТ

KING'S BOUNTY:
ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

THE GODFATHER 2

TOM CLANCY'S HAWX

THE PATH

ЧАСТЬ
ТИРАЖА
С 2 DVD

ALIENS VS PREDATOR 3

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

ПОЧЕМУ ИСЧЕЗНЕТ
ПИРАТСТВО

РЕПОРТАЖ С GDC 2009

WWW.IGROMANIA.RU

9 771560 258026 09005 >

ИГРОМИР

Реклама

ЛЮДИ ИКС: НАЧАЛО
РОСОМАХА
В КИНО С 30 АПРЕЛЯ
www.x-origins.ru
MARVEL
20th Century Fox

msi™

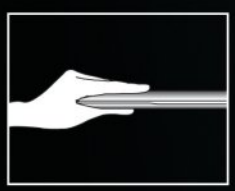
MSI рекомендует Windows Vista® Home Premium

ЛЕГКИЙ · ТОНКИЙ · ЭЛЕГАНТНЫЙ

технологии нового поколения для ультратонких ноутбуков

Реклама. Товар сертифицирован.

Серия X-Slim
X340



Ультратонкий дизайн корпуса

Мегапиксельная веб-камера, стереодинамики и микрофон

Высокоэффективные технологии энергосбережения

Эксклюзивная технология MSI Vivid

Широкоэкранный дисплей 13" с соотношением сторон 16:9

Windows Vista Home Premium

Работайте не выходя из дома.

Поделитесь прекрасными мгновениями своей жизни благодаря ОС Windows Vista®.

intel Centrino inside

Ищи знак Intel Inside®

MSI X340 работает на технологии Intel® Centrino®
MSI X340 комплектуется подлинной Windows Vista® Home Premium

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, логотип Intel, Intel, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран.

www.microstar.ru

ИГРОМАНИЯ

05 МАЙ (140) 2009

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

Привет!

Друзья, как вы помните, в последние несколько месяцев мы постоянно говорили о каком-то большом анонсе. Так вот, разрешите представить: в конце апреля в широкой продаже появится первый, экспериментальный номер нового игрового журнала от команды «Игромании».

«Игромания Лайт» — это не просто альтернативный вариант издания старой доброй «Игромании», это принципиально новый тип игровой прессы. Во-первых, это журнал об играх, а не об игровой индустрии или игровых платформах. Во-вторых, он выходит раз в две недели и стоит в два раза дешевле любого другого игрового журнала. В-третьих, «Лайт» выпускается под девизом «все, что нужно знать об играх на ближайшие две недели» и, несмотря на кажущийся небольшой размер, там уж точно найдется что почитать: самые свежие новости, последние анонсы, оперативные рецензии и так далее.

Наконец, в-последних, каждый номер «Лайта» комплектуется отдельным двухслойным DVD со всеми любимой «Видеоманией». Причем в отличие от «Игромании» видеочасть «Лайта» больше посвящена не репортажам, а вышедшим за последние две недели играм: подборка интересных игровых новостей, рекомендации по самым громким релизам, всевозможное геймплейное видео — все это (и несколько других приятных бонусов) ждет вас на диске.

Если вдруг вам интересны подробности, то см. наш сайт, а пока в двух словах об этом номере «Игромании». Из горячих эксклюзивов у нас сегодня Aliens vs. Predator 3 — продолжение лучшей на свете игры про Чужих и Хищника (*стр. 28*), а также свежие подробности о Mafia 2 от нашего спецкора, собственными глазами видевшего уже собранную и вполне работающую версию (*стр. 32*). Наконец, не пропустите наш монолитный «Центр внимания», который на этот раз посвящен двум совершенно разным играм с похожими названиями: многопользовательскому шутеру Battlefield 1943 и тактическому экшен-балагану Battlefield: Bad Company 2. Парад «Бэтлфилдов» начинается на *стр. 60*.

Из свежих релизов неожиданно самым интересным за отчетный период оказалась «Принцесса в доспехах» (*стр. 74*), продолжение лучшей российской игры прошлого года. За принцессами, розовыми дракончиками и прочими «ориентирами на девочек» оказалось очень просто разглядеть старую добрую King's Bounty, отличную хардкорную стратегию каких мало.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

В КЛУБЕ МОДНОМ

Еще десять лет назад они открывались в каждом втором подвале, а сегодня их практически не осталось даже в крупных городах. Российские компьютерные клубы: откуда они появились и куда ушли; о короткой, но яркой истории одной из самых незабываемых игровых субкультур «Игромания» рассказывает на *стр. 166*.

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор — Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора — Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор — Алексей Макаренков
Редактор игрового раздела — Олег Ставицкий
Редакторы — Кирилл Алехин, Игорь Асанов, Максим Еремеев, Георгий Курган, Алексей Моисеев, Алена Ермилова
Железный цех — Юлия Иванова
Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель верстки*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Владимир Лосинский, *обложка*; Илья Галиев, *DVD*; Дмитрий Денисенко, *реклама*
Корректура — Мария Луговская, Дмитрий Зайцев
Ассистенты издателя — Надежда Недова, Наталья Малахова

WWW.IGROMANIA.RU

wap.igromania.ru
Главный редактор — Андрей Александров
Редактор — Алексей Дмитриев
Верстка и программирование — Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Дмитрий Михайлов

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор — Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) — Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Тел/факс — (495) 647 7880
Менеджеры — Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел.: (495) 231 2365
тел./факс: (495) 231 2364
e-mail: mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Publisher and Editor in Chief — Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor — Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor — Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor — Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
Advertising and Marketing — Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123 Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

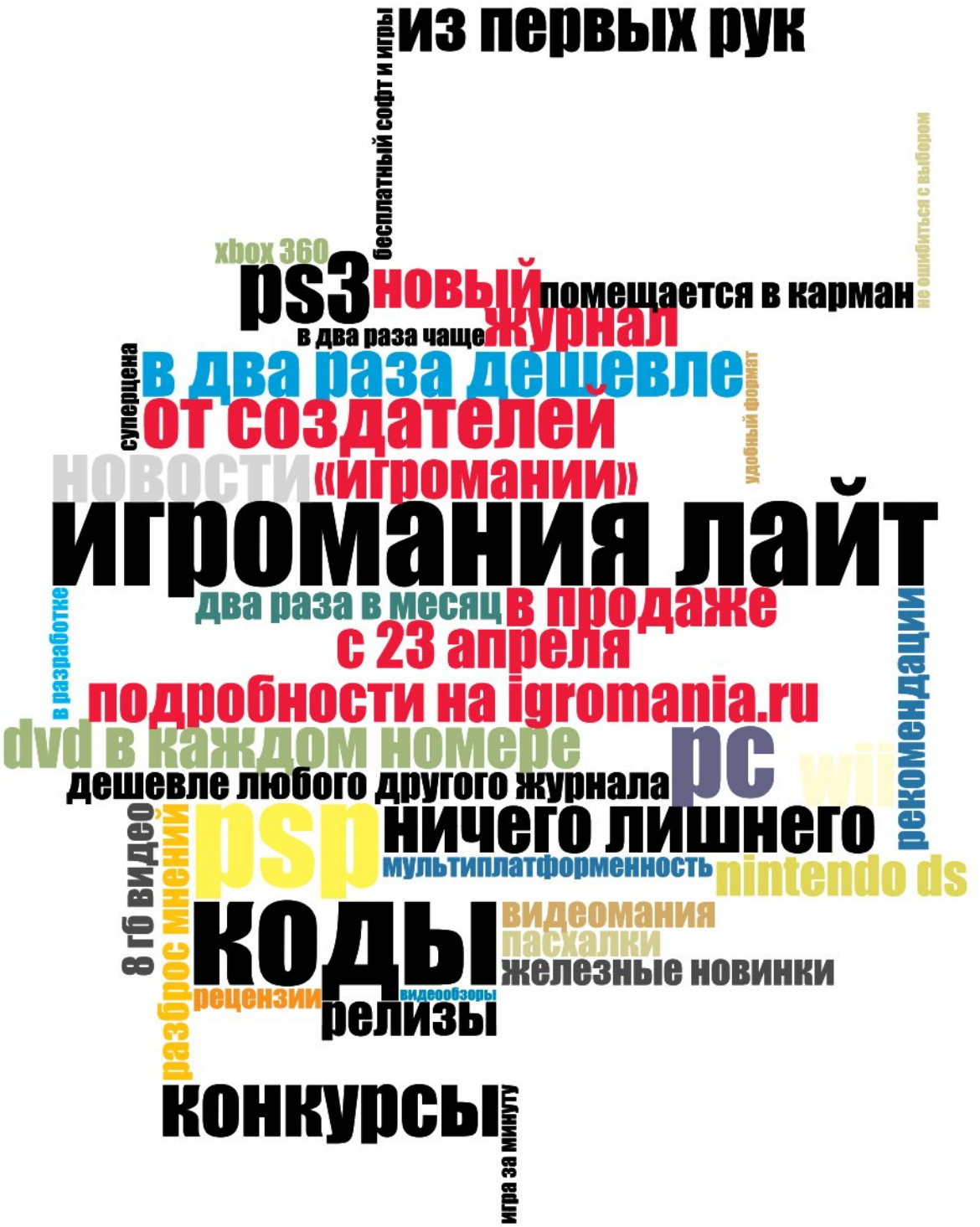
Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontura» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

© «Игромания», 1997-2009
Тираж 193 342

© Igromania, 1997-2009
Circulation 193 342

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу dvd@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже со 2 июня!


из первых рук
бесплатный софт и игры
не ошибиться с выбором
xbox 360
ps3
новый
помещается в карман
в два раза чаще
журнал
суперцена
в два раза дешевле
удобный формат
от создателей
новости
«игромании»
игромания лайт
в разработке
два раза в месяц
в продаже
с 23 апреля
рекомендации
подробности на igromania.ru
dvd в каждом номере
pc
wii
дешевле любого другого журнала
psp
ничего лишнего
8 гб видео
мультиплатформенность
nintendo ds
разброс мнений
коды
видеомания
пасхалки
железные новинки
рецензии
видеообзоры
релизы
конкурсы
игра за минуту

05 МАЙ 2009

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

32 СТРАНИЦА Mafia 2 *Продолжение, от которого нельзя отказаться*

46 СТРАНИЦА Saboteur *Стелс-экшен в захваченном немцами черно-белом Париже*

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 8-20

Новостной меридиан 8
Даты выхода игр 20

DVD-МАНИЯ 22-25

Слово редактора 22
Сделано в «Игромании» * Темы DVD 23
Темы DVD * Патчи 24
Онлайн-игры * Демоблок * Интересности 25

ВИДЕОМАНИЯ 26

Видеоновости за прошедший месяц * Репортажи со всего мира
Во что поиграть в этом месяце 26

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 28-35

Aliens vs. Predator 3 28
Mafia 2 32

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 36-59

Рейтинговая система рубрики R&S 36
R.U.S.E. 37
Seven Haunted Seas 38
Marian 39
G-Force 40
Face Noir: The Cat with Jade Eyes 41
Alter Ego 42
Scorpion: Disfigured 44
Saboteur 46
Army of Two: The 40th Day 50
Mars 52
The Sims 3 54
Ibb & Obb 58

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 60-65

Battlefield 1943/Battlefield: Bad Company 2 60

R&S: ВЕРДИКТ 66-103

Мини-рецензии
Слово редактора * Sins of Solar Empire: Entrenchment 66
Legend of Crystal Valley * Тарас Бульба 67
Штырлиц 4: Матрица — Шаг до гибели * Grey's Anatomy: The Videogame
Monsters vs. Aliens: The Videogame * Closure 68
Полные рецензии
The Godfather 2 70
King's Bounty: Принцесса в доспехах 74
The Last Remnant 76
Merchants of Brooklyn 80
Wanted: Weapons of Fate 82
Tom Clancy's HAWX 84

Алфавитный список игр в номере

A Vampyre Story 104
Age of Conan: Hyborian Adventures 191
Alien vs. Predator 114, 115
Aliens vs. Predator 3 ..... 28, 115
Alone in the Dark 106
Alone in the Dark 2 114
Alpha Protocol 20
Alter Ego 42
American McGee's Grimm 104
Aquaria 186
Armed Assault 2 20
Army of Two: The 40th Day 50
Assassin's Creed 107
Audiosurf 104, 106, 188
Batman: Arkham Asylum 20
Battlefield 1942 60
Battlefield 1943 ..... 20, 60, 61
Battlefield 2 60
Battlefield 2142 60
Battlefield Heroes 20, 60
Battlefield Vietnam 60
Battlefield: Bad Company 2 64
BattleForge 104
Battlestations: Pacific 20
Beneath a Steel Sky 114, 115
Bionic Commando 20
BioShock 2: Sea of Dreams 20
Black & White 9
Blade Runner 115
Blood Trails 212
Boom Blox Smash Party 104
Brothers in Arms: Hell's Highway 106
Bully: Scholarship Edition 106
Burnout Paradise 107, 186
Call of Duty 23
Call of Duty 4: Modern Warfare 17
Call of Duty: World at War 106, 107, 210, 212
Call of Juarez: Bound in Blood 20
Cat & Dog: Animal Hospital 104
Champions Online 191
Chicken Invaders 3: Revenge 212
City of Heroes 190
City of Villains 190
Closure 68
Codemasters 22
Codename Panzers: Cold War 88
Colin McRae DiRT 2 20
Command & Conquer Red Alert 3: Uprising 98, 212
Command & Conquer: Red Alert 3 ..... 106, 107, 188
Company of Heroes: Tales of Valor 20, 99
Counter-Strike 12
Crash Bandicoot 10
Crash Time 2 104
Crayon Physics Deluxe 106, 211
Crazy Taxi 10
Crysis 23
Crysis Warhead 106
CSI: New York 214
Damnation 20
Dark Sector 106
DC Universe Online 190, 191
Dead Space 24, 106
Demigod 20
Devil May Cry 4 ..... 106, 107, 214
Diablo 2 188
Disciples 3: Ренессанс 20
Divinity 2: Ego Draconis 20
Donkey Kong Country 112
Doom 114
Doom 2: Hell on Earth 114, 115
Doom 3 112
Double Dragon 10

Алфавитный список игр в номере

Dragon Age: Origins 20
Drakensang: The Dark Eye 212, 214
Dream of Mirror Online 191
Duke Nukem 3D 10
Duke Nukem Forever 112
Earthworm Jim 114
Ecstatica 114, 115
Empire: Total War 106, 107
EverQuest 112, 191
F.E.A.R. 2: Project Origin 24, 106, 212
Fable 9
Fable 2 17
Face Noir: The Cat with Jade Eyes 41
Falcon 4.0: Allied Force 104
Fallout 114
Fallout 3 .....24, 106, 107, 186, 212
Fallout 3: Broken Steel 20
Fallout 3: The Pitt 96
Far Cry 112
Far Cry 2 106
Fate: Undiscovered Realms 212
Ferrari Challenge 22
Ferrari Virtual Race 22
FIFA 09 106
Final Fantasy VIII 214
Final Fight 112
Final Fight: Streetwise 112
Flashback 114
Flock! 25, 101, 104
FUEL 20
Gears of War 112, 214
G-Force 40
Ghostbusters 20
Godfather 2 70
Golden Axe 112
Golden Axe: Beast Rider 112
Gothic 3 Gold 104
Gothic 3: Forsaken Gods 214
Gran Turismo 2 22
Gran Turismo 5: Prologue 22
Grand Ages: Rome 24, 210
Grand Theft Auto 4 .....17, 24, 106, 107, 187, 211
Grey's Anatomy: The Videogame 68
Guitar Hero 3: Легенды рока 104
Guitar Hero: Aerosmith 104
Half-Life 2 .....112, 188, 189
Harry Potter and the Half-Blood Prince 20
Heretic 114, 115
Hotel Empire: Доходный дом 2 104
Hydrophobia 20
Ibb & Obb 58
Jagged Alliance 114
Jazz Jackrabbit 112
John Deere: Drive Green 212
Jumpgate: Evolution 20
King's Bounty: Принцесса в доспехах 74
King's Bounty: Легенда о рыцаре 106
Laser Squad 24, 106, 107, 114, 211, 212
Left 4 Dead 17
Legend of Crystal Valley 67
Legends of Zork 190
LEGO Universe 190
Leisure Suit Larry: Box Office Bust 94
Lineage 2 18
Little Big Adventure 114
Lure of the Temptress 115
Mafia 2 32
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim 20
Major League Baseball 2009 .....103, 212
Marathon 114
Marian 39
Mars 52
Marvel Universe Online 190
Mass Effect 106, 107
Mass Effect: Bring Down the Sky 211
Master of Magic 114
Max Payne 2 9
Megaman 112
Merchants of Brooklyn 80, 210
Metal Gear Solid 115
Metin 2 25
MicroProse 114
Mirror's Edge 106, 107, 211, 212
Monsters vs. Aliens: The Videogame 68, 104
Mount & Blade 24, 106
Mr. Bean 212
Need for Speed: Carbon 214
Need for Speed: Porsche Unleashed 22
Need for Speed: Shift 20
Neverwinter Nights 112
Neverwinter Nights 2 Gold 104
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir 24, 104
Operation Thunderstorm 212
Overlord 2 20
Painkiller 112
Panzer General 114
Postal 3 18
Pro Evolution Soccer 2009 106
Prototype 20
PyroBlazer 210
Quake 214
R.U.S.E. 37
Race Driver GRID 17
Red Faction: Guerrilla 20
Resident Evil 10
Resident Evil 5 .....22, 24, 26

60 СТРАНИЦА
В центре внимания
Новое лицо серии Battlefield

74 СТРАНИЦА
King's Bounty: Принцесса в доспехах
Хардкорная RPG с дракончиком

76 СТРАНИЦА
The Last Remnant *Очень красивая, но слабая духом jRPG*

Stormrise 86
Codename Panzers: Cold War 88
The Path 90
Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 1 — Fright of the Bumblebees .92
Leisure Suit Larry: Box Office Bust 94
Fallout 3: The Pitt 96
Watchmen: The End is Nigh 97
Command & Conquer: Red Alert 3 — Uprising 98
Company of Heroes: Tales of Valor 99
Сталин против марсиан 100
Flock! 101
The Maw 102
Major League Baseball 2K9 103

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 104

BattleForge * A Vampyre Story 104
Даты выхода отечественных локализаций и проектов 104

ИГРА МЕСЯЦА 106-107

Итоги голосования за период с марта по апрель 2009 года 106
«Игромания» рекомендует 107

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 108-111

«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм 108

GAME OVER? 112-115

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 112
События, люди, явления, игры 1994 года 114

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 116-147

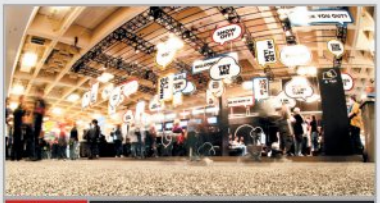
Железные новости 116
Железные новинки
Самое свежее железо 118
Теория
Электромагия Николы Теслы 124
Самые неубиваемые устройства 130
Тесты
Флэшки Corsair Survivor 138
Процессора AMD Socket AM3 140
Новая линейка
Обзор наушников от Fisher Audio 142
Тесты
Видеокарты ATI Radeon HD 4890 143
Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги 144
Горячая линия: железо
Железные ответы на «железные» вопросы 146

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 148-151

Софтверный набор 148

130 СТРАНИЦА Остаться в живых *Самые неубиваемые устройства на свете*

152 СТРАНИЦА OnLive *Революция, которую мы так долго ждали*



156 СТРАНИЦА Между цирком и театром *GDC глазами издателя*

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ 152-185

OnLive: революция, которую мы так долго ждали 152
GDC 2009 глазами издателя 156
Independent Games Festival 164
Реквием по компьютерным клубам 166
Куда приводят мечты 172
Прошлое и настоящее компьютерных клубов 182
Кино: Тоннельные крысы 184
Кино: Драконий жемчуг: Эволюция 185

ИГРОСТРОЙ 186-189

Разработка игр и все, что с этим связано 186

ИГРА В ОНЛАЙНЕ 190-199

Новости онлайновых игр 190
Играем: Runes of Magic 192
События и факты 194
Онлайновые виджеты 196
Интересное в Сети 198

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 200-209

Шоу-программа «Старпом и Светлана» 200

КАЛЕНДАРЬ 205-206

King's Bounty: Принцесса в доспехах 205
Tom Clancy's HAWX 206

КОДЕКС 210-212

Стандартные коды * Читательские пасхалки 210

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 214-216

Тест №5. Май 214
Сканворд №5. Май * Фотографическая память №5. Май
Подведение итогов за №3/2009 215

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Mafia 2
Resident Evil 5

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

King's Bounty: Принцесса в доспехах
Aliens vs. Predator 3
The Last Remnant
Tom Clancy's HAWX

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:

Двадцатый Век Фокс СНГ....2-я обложка
Universal Pictures International (Россия) ....3-я обложка
Мегафон....4-я обложка

В номере:

Antec 11
Asus 21
Cooler Master....133
DEPO Computers....137
MSI....1, 131
OG Games....43
Sapphire Technology 113
SoftClub....27, 45
TopDevice....135
КРИ....105
МТС....7
Новый Диск....69
ТехноМир....3, 123, 213

Алфавитный список игр в номере

rFactor 23
Riding Star 3: Звезда конкура 104
Rings: Conquest 212
Rise of the Triad 114
Romance of the Three Kingdoms 11 104
Runes of Magic 192
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо 106
Saboteur 46, 104
Sacred 2: Fallen Angel 212
Saints Row 2 212
Scorpion: Disfigured 44
Seamulator 104
Second Life 11
Seven Haunted Seas 38
ShellShock 2: 212
Sid Meier's Colonization 114
Sid Meier's Civilization 114
Sid Meier's Civilization Revolution 17
Sid Meier's Civilization 4: Colonization 24
Sins of Solar Empire: Entrenchment 66
Sonic Adventure 10
Sonic the Hedgehog 112
Space Invaders 114
Specnaz 2 210
Spelunky 186
Split/Second 104
Spore 17, 106, 188
Spore: Galactic Adventures 20
Star Wars: TIE Fighter 114
Stormrise 86, 104
Street Fighter 4, 10, 20
Street Racer Europe: От Москвы до Барселоны 104
Stronghold Crusaders Extreme 212
Sudden Strike: The Last Stand 104
Super Hero Squad 190
Super Mario Bros. 112
Super Mario Galaxy 17
Syndicate 114
System Shock 114, 115
System Shock 2 114
Tale of Despereaux, ...212
Tekken 10, 114
Terminator Salvation 20
The Agency 191
The Burning Crusade 191
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena 20
The Dark Eye — Drakensang 104
The Elder Scrolls 4: Oblivion 188
The Elder Scrolls: Arena 114
The Godfather 2 214
The Last Remnant 76, 214
The Maw 102
The Path 22, 90
The Royal Marines Commando 212
The Sims 2 10
The Sims 3 ....20, 54
The Witcher: Enhanced Edition 106, 107
Tom Clancy's EndWar 24
Tom Clancy's HAWX 84, 104, 210, 212, 215
Tropico 3 20
Ultima Online 112
Ultima Underworld 114
Vanguard: Saga of Heroes 191
Velvet Assassin 104, 214
Virtual Theatre 115
Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 1 — Fright of the Bumblebees 25, 92
Wanted: Weapons of Fate 25, 82
War Leaders: Clash of Nations 212
Warcraft 114
Warhammer 40 000 114
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 106
Warhammer Online: Age of Reckoning 214
Watchmen: The End is Nigh 97, 212
Wheelman 214
Wing Commander 3 114
Wolfenstein 3D 20, 114, 115
World in Conflict 24
World in Conflict: Soviet Assault 104, 212
World of Warcraft 112, 190, 191
World of Warcraft: Wrath of the Lich King 191
X3: Terran Conflict 106
X-Blades 212
X-COM: Enemy Unknown 114
X-Plane 8 104
Zeno Clash 20, 104
В тылу врага 2: Лис пустыни 24, 212
Волшебные линии: Путешествие джинна 104
Кадетство: Новая история 104
Космический охотник: Геноцид 104
Крестный отец 2 104
Легенда о золотом драконе 104
Мистические хроники: Ритуал скорпиона 104
Наемники: Бизнес под прицелом 104
Ост-Индская компания 104
Пограничный патруль 104
Пузыряка 104
Секретное шоу 104
Сладкая жизнь 104
Сокровища глубин 104
Сталин против марсиан 100
Тарас Бульба 67
Тени войны 104

Общайся свободно!
Скидка 99% на звонки ночью
и в выходные дни абонентам МТС
Услуга Свободное время
Набери *111*2121#
Звони 059032/www.mts.ru
МТС
оператор связи
Реклама
Услуга доступна для всех открытых к подключению тарифных планов. Вызовы тарифицируются по льготной стоимости только при нахождении в зоне действия «домашней сети».

Рубрику подготовили: **Антон Белый, Александр Башкиров, Георгий Курган, Станислав Ломакин (новости киберспорта)** ● Комиксы: **Сергей Христенко**

ПОДРОБНОСТИ

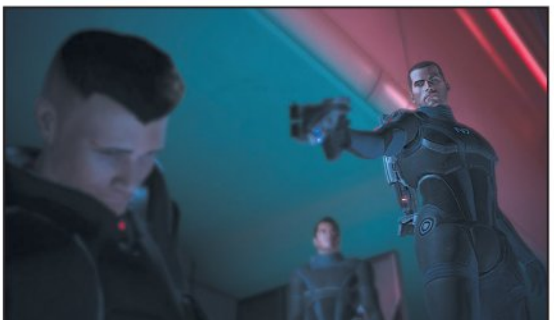
Snowball получил по губам

РУССКАЯ ВЕРСИЯ MASS EFFECT ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ. ОПЯТЬ

Студия **Snowball** и фирма «**1С**» перенесли выход русской версии ролевого хита «**Mass Effect. Золотое издание**» — одной из самых дорогих локализаций в истории отечественной игровой индустрии. На перевод и озвучение потрачено более $100 тыс., в продажу «Золотое издание» должно было поступить еще в августе 2008 года. Но с тех пор — откладывается. Оценить, чем затратный перевод отличается от кустарного, мы сможем только осенью 2009-го.

Владимир Торцов, пресс-атташе студии Snowball, раскрыл «Игромании» причину проблемы: «Перевод готов, и давно. Но игру в ее нынешнем виде нельзя выпустить. Все последние версии, приходившие к локализатору, были начинены багами технического характера. Самая распространенная проблема — лип-синк, то есть синхронизация русской речи с губами и анимацией лиц персонажей. Речь и мимика не совпадают! Тестеры вынуждены по много раз переслушивать диалоги и выверять гармонию между картинкой и звуком».

Руководитель Snowball **Сергей Климов** посоветовал всем поклонникам космооперы набраться терпения, ведь те, кто дождется «Золотого издания», получат «кое-что помимо первого аддона «**Гибель с небес**» (**Bring Down the Sky**)». Возможно, Климов рассказал бы больше, но бонусный контент запаздывающего диска пока не утвержден.



Поговорить по душам получится только осенью.

СКАНДАЛЫ

Ну, за консоль!

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ОПЯТЬ ОКАЗАЛАСЬ ЗАМЕШАННОЙ В БЫТОВУЮ ИСТОРИЮ

Шестидесятидвухлетний Малькольм Палмер из английского городка Лонг Саттон, графство Линкольншир, зарезал супругу. История бытовая, но вот мотив! В качестве основной причины убийства защита приводит излишнее увлечение жены PlayStation.

Фото Meredith_Farmer @ Flickr.com

Все началось с того, что Палмеры купили десятилетнему сыну Джеймсу PlayStation (по всей вероятности, третью) и **Grand Theft Auto** (по всей вероятности, четвертую — криминальные репортеры не утруждают себя такими деталями и с удручающей регулярностью называют PS3 «компьютером»). Вместо сына ночи за плазменной панелью проводила миссис Палмер, а муж печально спал на диванчике в гостиной перед портативным телевизором. Как-то вечером Палмер не выдержал, на глазах у сына набросился на жену с двумя ножами и нанес ей тридцать ранений в лицо, грудь и ноги. Сын позвонил в полицию, и 1 апреля убийцу приговорили к пожизненному заключению. В криминальную хронику случай попал между заметками «Шизофреник-наркоман напал на полицейского» и «Пожарный, избивший беременную подругу, ушел от правосудия».

Аналогичных примеров из других стран можно вспомнить множество: были и убийства из-за **Lineage** и **EverQuest**, и избиение и поджог из-за **Nintendo Wii**... Игры — часть повседневной жизни, а значит, и всех творящихся в ней ужасов. Но характерно, что PlayStation в таких случаях выносится в заголовки, а вот то, что Палмер был убежден, будто жена ему изменяет, а она, в свою очередь, грозилась уйти из дома с детьми, если и упоминается, то как-то вскользь, в секции «выяснилось на суде».

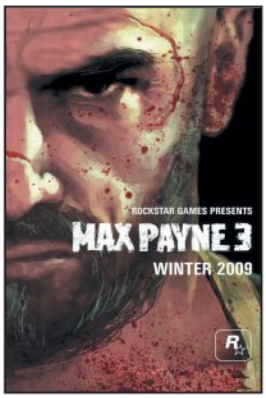
Анонсирована **Modern Warfare 2** — очередная серия **Call of Duty**, о которой достоверно известно, что, во-первых, воевать опять будем с русскими, во-вторых — игра выйдет 10 ноября.

В 2009 году **EA Mobile** выпустит 17 игр для мобильных телефонов, включая **FIFA**, **Spore Creatures**, **Command & Conquer**, **Need for Speed** и **Wolfenstein RPG**.

АНОНСЫ

На счет три

MAX PAYNE — ВСЕ-ТАКИ ТРИЛОГИЯ



Шесть лет назад **Max Payne 2** закончился обещанием того, что «путешествие Макса сквозь ночь продолжится». И вот — отличная новость: третья игра почти готова, скитания побитого жизнью и нью-йоркским криминалитетом детектива Макса Пейна продолжатся в конце 2009 года.

Разработка Max Payne 2 поручена студии **Rockstar Vancouver**. Финский разработчик **Remedy**, создавший первые две игры, в проекте не участвует. Любопытно и то, что из выживших персонажей во вселенной Макса Пейна остались сам Пейн, его начальник Джим Бравура и Мона Сакс — действующих лиц мало, а значит, появятся новые. Третья глава расскажет о последнем для Пейна шансе на спасение… но воспользуется ли им уставший от жизни, постаревший и набравшийся цинизма человек? Об этом узнают зимой владельцы PC, Xbox 360 и PS3.

ИНДУСТРИЯ

Будущее без консолей

НОВЫЕ ПРОГНОЗЫ ОТ МАЙКЛА ПАХТЕРА

Скоро гонка технологий и консольные войны закончатся, ведь нынешнее поколение приставок станет последним. Такое мнение высказал смельчак **Майкл Пахтер**, аналитик инвесткомпании **Wedbush Morgan** (и, по совместительству, индустриальная Ванга), который регулярно обещает нам удивительное и светлое завтра (осенью 2008 года Пахтер провозгласил закат компьютерного пиратства). На конференции **GamesBeat 2009** Пахтер заявил, что будущее принадлежит некой «стандартной платформе».

В защиту своей теории Пахтер привел факты о растущих затратах на разработку игр для консолей, подразумевая, что независимые (все, кроме **Sony**, **Nintendo** и **Microsoft**) игровые издательства не станут поддерживать PlayStation 4 или Xbox 720 — слишком уж накладны лицензионные платежи.

С пахтеровским пессимизмом поспорили аналитики **Дэйв Коул** и **Колин Себастьян**, пообещавшие как минимум одну новую приставку уже в 2012 году. Но только не от Sony — все три предсказателя отмечают, что этот платформодержатель еще долго не будет анонсировать новые устройства. Сколько еще придется ждать четвертого пришествия PlayStation? Церковь Пахтера советует запастись терпением: впереди — вечность.

Аналитик Майкл Пахтер сделал имя на рассказах о том, что завтра будет лучше, чем вчера.

Фото Ncroal @ Flickr.com

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Когда запел петух

MICROSOFT СУДЯТ ЗА ГОМОФОБИЮ

В отличие от мужчины на снимке Джейми Дюррант не скрывал своей ориентации (надпись на майке: «Никто не знает, что я гей»).

Фото Han Soete @ Flickr.com

Джейми Дюррант, геймдизайнер студии **Lionhead,** судится с **Microsoft**. Оказывается, в Lionhead процветает казарменная гомофобия, а Дюррант, так уж сложилось, гей и стал жертвой неуставных отношений. Поскольку Lionhead принадлежит Microsoft, Дюррант не стал мелочиться и подал иск на головную — и более зажиточную — компанию. Он потребовал компенсации за моральный ущерб, корпоративные унижения и депрессию, которая повлекла временную нетрудоспособность сроком в семь месяцев.

Коллеги всю дорогу подтрунивали над Дюррантом. Его заваливали записками и электронными письмами с фразами вроде «Я Джим, и я — гомик!», «Женщины? Это скучно!», «Я и мои любимые мужики». Дюрранту даже придумали прозвище, срифмовав ориентацию мужчины с псевдонимом известного музыканта. Из Fat Boy Slim получился Fag Boy Jim, то есть Джимми-педераст.

Кадровый отдел Microsoft остался безучастным к жалобам мужеложца. Поэтому сначала дизайнер отказался подписывать внутренний документ о снятии претензий к руководству, а затем через суд потребовал 45 тыс. фунтов стерлингов (чуть больше $66 тыс.)

Трудовой стаж Джейми Дюранта составляет 11 лет. Он принимал участие в создании **Black & White**, обеих **Fable** и экспериментальной игры **The Movies**, а в настоящее время по-прежнему работает в студии **Питера Молиньё**. В своем блоге жертва гомофобов вывесила полсотни ссылок на новости об иске и лаконично подвела черту: «На этот раз без комментариев». Оно и верно. Дальше все решит суд.

Уилл Райт, создатель **SimCity**, **The Sims** и **Spore**, покинул **Electronic Arts** ради работы в собственной студии — **Stupid Fun Club**. В отличие от прежнего места работы Райта его новая компания обещает быть всеядной: среди ее продукции будут игры, детские игрушки, интерактивные развлечения, кино, телевидение и интернет-сервисы.

ИНДУСТРИЯ

Дешево. Красиво. Не нужно

В РОССИЮ ВЕЗУТ КОНСОЛЬ ЭКОНОМ-КЛАССА

В 2009 году в развивающихся странах начнутся продажи **Zeebo** — бюджетной консоли для тех, кому не по карману Xbox 360 или PS3, но поиграть ой как хочется. Первыми новинку получат страны — участники блока БРИК: Бразилия, Россия, Индия и Китай.

Новинку анонсировала компания Zeebo из Сан-Диего, штат Калифорния, на мартовской Game Developers Conference. Обкатка консоли для бедных, как уже окрестили Zeebo злые языки, пройдет в апреле в Бразилии, где до сих пор пользуется успехом шестнадцатибитная **Sega Genesis**. Затем Zeebo выйдет в Индии (на центральном рынке Мумбаи и сейчас стоят лотки с картриджами для NES) и России.

Размером Zeebo чуть крупнее Nintendo Wii, а дизайн геймпада бессовестно списан с контроллера Wii Classic. Технические характеристики — примерно как у хорошего мобильного телефона: процессор ARM1/QDSP-5 с частотой 528 Гц, 160 Мб ОЗУ, 1 Гб памяти на флэш-диске. Рабочее разрешение — VGA; Zeebo способен выдать картинку чуть лучше, чем первая PlayStation. Стоит консоль $200, а игры для нее будут распространяться через сотовые сети по цене от $5 до 15. Устройства для чтения дисков в приставке не предусмотрено.

В память консоли «зашито» четыре игры. Это футбольный симулятор **FIFA 09**, гонка **Need for Speed: Carbon**, тренажер для мозга **Brain Challenge** и шутер **Prey Evil** (спецверсия Prey). Еще один слот предназначен для скачиваемых из сети **ZeeboNet** игр: сообщается, например, что **Quake** в ZeeboNet можно будет взять «за так», а вот за **Quake 2** попросят денег. Поддержать Zeebo развлекательным софтом уже обещали **Capcom**, **EA Mobile**, **id Software**, **Namco Bandai** и **THQ**. В 2009 году на консоли выйдут **Crazy Taxi**, **Street Fighter**, **Double Dragon**, **Tekken**, **Resident Evil**, **Crash Bandicoot**, **Duke Nukem 3D** и **Sonic Adventure**.

Потенциальная аудитория Zeebo составляет 800 млн человек — все жители Земли, которые еще не видели нормальных игр. Хотя напрасно в нее включили Россию. Для страны, где прошел потребительский бум и в каждой второй квартире на стене вместо ковра висит ЖК-телевизор, Zeebo очень уж… ну, знаете… ретро.

Фотографии Zeebo проще всего найти на бразильских сайтах, где рекламная кампания консоли уже началась.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Глаза б мои видели

САМАЯ ВЕСКАЯ ПРИЧИНА, ЧТОБЫ ИГРАТЬ В UNREAL TOURNAMENT

Этот игрок предпочитает The Sims.

Фото Nicholas Gray @ Flickr.com

Исследователи из Университета Рочестера выявили, что взрослые люди могут улучшить зрение с помощью… шутеров. Они развивают контрастную чувствительность, то есть способность человека различать объекты, слабо отличающиеся по яркости от фона.

«Мы обнаружили альтернативу очкам и хирургии глаза, — пишет окулист **Дафна Бавельe** в отраслевом журнале «Научная неврология». — Видеоигры тренируют мозг, они учат его эффективнее обрабатывать визуальную информацию. Причем положительные изменения закрепляются на месяцы даже после того, как вы прекратили играть».

В исследовании участвовали две группы студентов по 11 человек. Первая группа играла в **Call of Duty 2** и **Unreal Tournament 2004**, а вторая — в **The Sims 2**. У членов первой группы контрастная чувствительность улучшилась в среднем на 43%. Ребятам стоит порадоваться, ведь способность различать оттенки серого цвета пригодится тем, кто испытывает трудности с вождением машины ночью.

Игравшие в **The Sims 2** студенты не получили никакого бонуса к зрению. Госпожа Бавельe подытожила, что, выбирая шутеры, люди изменяют алгоритм работы мозга, отвечающий за воспроизведение визуальных образов. «Игры доводят визуализацию до предела… А человеческий мозг адаптируется к этому пределу». По ее словам, тренировка зрения посредством игр может стать удачным дополнением к упражнениям по его коррекции.

Для **Godfather 2** выйдет четыре платных аддона, которые добавят в игру новые карты для мультиплеера, новое оружие и персонажа. Первое дополнение появится одновременно с этим номером «Игромании».

ИНДУСТРИЯ

Держим карман шире

ОТКРЫЛСЯ ПЕРВЫЙ ОНЛАЙНОВЫЙ МИР ДЛЯ IPHONE

Для iPhone создана программа-мессенджер, замаскированная под многопользовательскую игру. Новинка получила название **Sparkle** («Искра»). Разработана она по образу и подобию, а также на основе популярной MMOG **Second Life**.

Заплатив за псевдоигру $5 в онлайн-магазине **App Store**, пользователь попадает в симпатичный трехмерный мир с окном для чата. Он может создать и нарядить аватара, найти и обставить виртуальную жилплощадь, а потом выгуливать персонажа, встречая новых собеседников и заводя друзей. В игре, как и в Second Life, есть своя виртуальная валюта, а экономика основана на обороте предметов, произведенных игроками, — выручку, полученную в Sparkle, можно конвертировать в доллары США. В настоящее время автор Sparkle **Кен Брэйди** обдумывает возможность переноса игры на приставки PSP и Wii.

ИНТЕРЕСНОСТИ

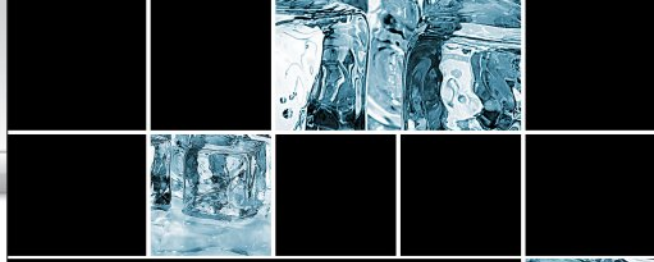
Мечты идиота могут сбыться

ВЛАДЕЛЕЦ XBOX 360 ОЦЕНИЛ СВОЮ КОНСОЛЬ В $1 МЛН

Не секрет, что во время авиаперелетов багаж иногда теряется. В США пассажир может рассчитывать на компенсацию в $3300 за одну утраченную сумку. Но **Джесс Маймэн**, не найдя по прилету в Цинциннати, штат Огайо, в багаже свой **Xbox 360**, потребовал у авиакомпании **U.S. Airways** $1 млн.

Он заявил, что консоль стоит $1700. Конечно, в любом американском супермаркете Xbox 360 можно купить в несколько раз дешевле, но, по словам Маймэна, приставка была укомплектована «особенным» жестким диском и дорогостоящими компонентами, а также стала для своего владельца DVD-плеером, главным хобби и мамой родной. Кроме того, Маймэн потребовал возместить моральный ущерб в максимально допустимом по закону размере… как вариант, авиакомпания может сразу пойти на мировую и выплатить обездоленному пассажиру $1 млн. U.S. Airways, в свою очередь, заявила, что на электронику гарантии не распространяются, поэтому Маймэн не получит даже законные $3300.

Даже позолоченная консоль вряд ли стоит $1 млн.



Почувствуй власть холода

реклама

Antec
Nine Hundred Two

Белгород: Рет (4722) 37-22-65
Владивосток: ДНС (4232) 300-454
Владимир: ВТС-Центр (4922) 36-10-20
Воронеж: Рет (4732) 77-93-39
Екатеринбург: Парад (343) 257-55-83
Калуга: Цифровой мир (4842) 59-94-02
Кострома: Компьютеры у Галкиной (4942) 31-76-22
Курск: Рет (4712) 51-08-00
Липецк: Рет (4742) 39-68-59
Находка: ДНС (42366) 57-000,
Новосибирск: Квеста (383) 333-24-07
Санкт-Петербург: Авакон (812) 601-06-33
Санкт-Петербург: Юлмарт (812) 334-99-39
Саратов : АТТО (8452) 44-41-44
Старый Оскол: Рет (4725) 42-92-92
Сызрань: Фирма Такт (8464) 98-56-98
Томск: Компстар (3823) 53-43-53
Тюмень: Арсенал (3452)79-70-16
Хабаровский край, г. Николаевск-на-Амуре: Амур (4212) 48-53-56
Уссурийск: ДНС (4234) 32-25-03
Челябинск: Оберон (351) 263-93-64 33-98-33

Москва:
Джаст (495) 729-35-45
Ин-Центр (499) 725-15-30
Никс-Компьютерс (495) 974-33-33
Планеташоп.ру (495) 795-09-03
Регард Трейд (495) 101-41-58
Ф-Центр (495) 925-64-47
Щедрин (495) 721-86-48
ШОП 77 (495) 933-19-00
Юлмарт (495) 287-42-41
Onics Computers (495) 544-24-14
XMEMORY (495) 510-0069
XPERT (495) 980-45-18,
U-tech Computers (495) 739-08-07

Эксклюзивный дистрибутор в России
Т. (495)956-11-58 www.karin.ru
KARIN

www.antec-russia.ru

Antec
Believe it.

Greenpeace включил **Nintendo** в черный список компаний, которые не борются с загрязнением окружающей среды. Причина проста: Nintendo не предоставляет сведения об энергопотреблении и вредных производствах.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Побег от реальности удался

ПОРТВЕЙН И WII FIT УБИЛИ ЧЕЛОВЕКА

Пожелаем девочке удачи.

Англичанин Тим Ивс, 25 лет, здоровяк, капитан команды скаутов и барабанщик гаражной рок-группы, скончался в процессе игры в **Wii Fit**. Он выполнял упражнение «бег трусцой на месте»: бежал, бежал и вдруг осел на пол. Его девушка вызвала врачей, но эскулапы смогли только констатировать синдром внезапной смерти.

Диагноз не окончателен. Незадолго до смерти покойный созвонился с мамой и рассказал, что заказал себе жареный кебаб и расслабляется со стаканом портвейна. Зачем нужно было делать зарядку после употребления спиртного, Ивсу придется объяснить другой инстанции. В настоящее время ведется расследование реальных причин смерти здорового человека. Пока же британские СМИ осторожно рифмуют сюжет с направленной против игр рекламной кампанией **Change4Life**, которая утверждает, что игры могут убивать.

СОБЫТИЯ

Игры убиты горем

СОВЕРШЕННОЛЕТНИЕ НЕМЦЫ ОСТАЛИСЬ БЕЗ ИГР

Фото Yannic Meyer @ Flickr.com

Так можно вести себя на улицах… Но не в Xbox Live.

Одна из крупнейших немецких торговых сетей **Galeria Kaufhof** сняла с полок фильмы и видеоигры, получившие рейтинг 18+. Решение продиктовано трагедией в городке Винненден: в марте школьник **Тим Кретчмер** расстрелял пятнадцать однокашников и случайных прохожих, а последнюю пулю, в лучших традициях, пустил в свой широко открытый рот.

Резня спровоцировала выступления местных политиков, а СМИ обвинили в безумии школьника его любимую игру **Counter-Strike**. Однако мало кто пытается разобраться, почему тогда главной мишенью Кретчмера стали девушки — в парней он почти не стрелял. Женофобия тоже передается через шутеры? Алло, политики!

Немецкая система рейтингования видеоигр — одна из самых строгих в мире: игры зачастую не просто подвергаются цензуре, а запрещаются. Политики приравнивают виртуальные развлечения к национальной угрозе и даже придумали специальное слово Killerspiele. Заметим, что это не мешает резидентам Германии заказывать объявленные вне закона игры в интернет-магазинах соседних стран — Австрии, Лихтенштейна, Бельгии, Швейцарии.

Отказ Galeria Kaufhof продавать «игры для взрослых» — понятный ход. Странно, что только один ретейлер готов добровольно снизить доходы в обмен на репутацию и свободу от морализаторской травли. Хотя простые немцы остались в заведомом проигрыше: теперь придется приплачивать за доставку каждой взрослой игры из-за рубежа.

ВИНОВЕН! ВИНОВЕН!

НЕМЕЦКИЕ ПОЛИТИКИ И ЖУРНАЛИСТЫ УВЕРЕНЫ, ЧТО ШКОЛЬНИК ТИМ КРЕЧМЕР РАССТРЕЛЯЛ ОДНОКЛАССНИКОВ ПОД ВПЕЧАТЛЕНИЕМ ОТ COUNTER-STRIKE И FAR CRY

©HRISTENKO

Издание **Edge** выяснило, сколько на Xbox 360 действительно хороших игр. Только 13% получили оценку «отлично», 38% оказались ниже среднего.

В российское издание карточной стратегии BattleForge вошла всего одна «колода» юнитов — против четырех, поставляемых с европейским. Electronic Arts объяснила это ценовой политикой, проводимой компанией в России. Русские меньше платят, но и получают тоже меньше.

Внимание, собрались!

ИТОГИ GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2009

В Сан-Франциско прошла очередная **Game Developers Conference**, самая авторитетная индустриальная конференция в мире. Именно здесь ведущие разработчики обмениваются ноу-хау и решают, на чем и во что именно все мы завтра будем играть. Попасть на GDC не так легко: кроме билета до США, придется оплатить взнос за участие. Но заглянуть любопытно. О главных событиях GDC — презентации сервиса **OnLive** и шуточного квеста о **Тиме Шафере** — читайте по соседству. Другие любопытные тезисы конференции — перед вами.

Одна из премьер GDC -- стратегия R.U.S.E.

Gametrak Freedom даже цветом повторяет Wii Remote.

1. Феноменальный успех Wii, оказывается, не дает покоя Sony и Microsoft. Они даже готовы копировать технические решения Nintendo. Пульты а-ля Wii появятся на Xbox 360 и, возможно, PlayStation 3 — пообещала компания **Perfomance Designed Products**. «Контроллер движения» **Gametrak Freedom** уже был сертифицирован службой контроля качества Microsoft и поступит в продажу этой весной в комплекте с игрой **Squeeballs** — сборником из 11 мини-игр. По функциям пульт повторяет **Wii Remote**. Он отслеживает свое положение в пространстве, учитывает скорость, высоту, угол наклона и вращение. Игры в Squeeballs аналогичны Wii Play. Похоже, Sony присматривается к спросу на пульт и поэтому пропустила Microsoft вперед. На PS3 Gametrak Freedom появится не раньше 2010 года.

2. Лучшей игрой 2008 года все-таки был Fallout 3. Жребий брошен на церемонии **GDC Choice Awards**, где лучшие игры года выбирали сами разработчики. Церемонию вел известный геймдизайнер Тим Шафер, без устали стрелявший шутками из прошлогодних архивов. Игрой года стала **Fallout 3**. **LittleBigPlanet** выиграла в четырех номинациях: лучший дизайн, технология, инновация и лучший дебют. Лучшей портативной игрой оказалась **God of War: Chains of Olympus**. Спорить с результатами CDC не принято: если сами разработчики — не истина в последней инстанции, то кто тогда?

3. Sony верит в российский рынок. Представители SCEA сообщили, что впредь игры для PS3 и PSP будут выпускаться в России локализованными. Первой ласточкой стала **Killzone 2**, дальше будут **Heavy Rain**, **Uncharted 2: Among Thieves**, **inFamous** и **God of War 3**. Вот как они заговорили!

4. Будущее игр — за облачными, т.е. удаленными вычислениями. Это стало понятно, когда везунчик и звезда индустрии, а сейчас просто **Дэвид Перри** из **Acclaim** в экстренном порядке представил коллегам сетевой сервис **Gaikai — Streaming Worlds**. Gaikai обсчитывает игры на сервере. Игрок, подключившийся к сервису, получает готовый видеосигнал — то есть вне зависимости от начинки системного блока игра будет выглядеть на пять. Перри подчеркнул, что сервис создается компанией, не имеющей отношения к Acclaim. Главным преимуществом над сервисом OnLive, по словам Перри, станут демократичные требования к связи: для игры хватит любого широкополосного соединения с интернетом. Но обещаниями сыт не будешь, поэтому гораздо больше внимания привлекла собственно OnLive, о которой непременно читайте на странице 152.

Аморальное поведение

NINTENDO ПРОТИВ СЕМЕЙНЫХ ЦЕННОСТЕЙ

MadWorld для консоли Wii (черно-бело-алый слэшер, в главной роли — морпех с бензопилой) разозлил добропорядочных американцев. После выхода игры в США **Государственный институт медиа и семьи** заявил: «Выпустив столь жестокую игру, **Nintendo** разрушила репутацию Wii как семейной консоли. Она открыла двери насилию! Компания должна вспомнить об основной аудитории — о детях! — и убрать MadWorld из линейки проектов».

Доля правды в их словах есть. Nintendo впервые аттестует на Wii игру с рейтингом «от 18 и старше», а разработчики, японская студия **Platinum Games**, даже не были уверены, что MadWorld получится издать на родине — слишком много крови. Но жестокость в MadWorld не то чтобы смачная. Скорее гротескная. Например, в мини-игре Man Darts персонаж лупит врагов на гигантской доске для дартса. И вообще представители ГИМС горазды ругать даже безобидные развлечения — в их картине мира сатирическая игра **Stubbs the Zombie** была «пропагандой каннибализма».

Blizzard работает над новой игрой, не связанной с сериями **Diablo**, **Warcraft** или **StarCraft**. Подробности неизвестны.

Какие шутки?

ТИМ ШАФЕР ВЫПУСТИЛ ЕЩЕ ОДИН СМЕШНОЙ КВЕСТ

Легендарный дизайнер **Тим Шафер** (**Day of the Tentacle**, **Full Throttle**, **Grim Fandango** — все это он!) разработал ретро-игру, которая с юмором рассказывает о нем самом. Адвенчура **Host Master and the Conquest of Humor** работает в браузере и стилизована под старые квесты **LucasArts** начала и середины 90-х годов: первым делом игрока спросят, установлена ли в компьютере звуковая карта.

Сюжет взят из реальной жизни. За считанные минуты до начала **Game Developers Conference** Шафер осознает, что не придумал для выступления ни одной шутки. Теперь ему придется попотеть в поисках 22 гэгов, вдохновляясь лишь интерьером гримерки.

Список команд, которым подчиняется Шафер, состоит из 12 действий, включая такие экзотические манипуляции с окружением, как «потянуть», «толкнуть», «включить», «выключить». Лучшие шутки Шафера позволила себе повторить «Игромания».

1

С возгласом «Потанцуем, сукин сын! Кому смеяться теперь, а, стул?!» Тим Шафер опрокидывает предмет мебели на пол и подбирает фрагмент записки с половиной шутки. Вторая часть начертана на газете, о которую Шафер согласен марать руки, только приняв во внимание исключительные обстоятельства. Получившаяся в итоге фраза гласит: «Что один лифт сказал другому? — Похоже, у меня внутри что-то засело и сейчас я свалюсь!» Шафер в восторге!

2

Под шкурой белого медведя Шафер обнаруживает мобильник. Неудивительно: уборкой в его гримерной занималась стая дрессированных мартышек. Отправив смску на номер из вчерашней газеты, за каких-то $4,99 ему, легендарному геймдизайнеру, присылают шутку №2.

«Какая кость наиболее музыкальна? — Тромбовая кость (тромбон)».

3

Шафер снимает собственный портрет со стены: «Обычно я поручаю это кому-то еще, но сейчас времени мало. Сниму-ка сам». За картиной — половинка записки. Недостающая часть спрятана в холодильнике. Полностью шутка звучит так: «Геймдизайнер заходит в бар: «Налейте мне пива!» Бармен сообщает ему, что в связи с мировым экономическим кризисом цена выросла втрое и теперь пиво стоит $9. Геймдизайнер кладет на барную стойку $3 и заявляет: «Все путем. Я кризисом непрошибаем!»

4

«Как развлекаются коровы? Ходят на мууу-льтфильмы!»

Эту дурацкую шутку Шафер намерен использовать в середине вечера, когда большинство игроделов уже напьется.

5

Пиксельхантинг вымотал маститого остряка. Сил осталось на вымученное «Почему Дракула не женился? — Он предпочел остаться холодным-стяком!»

6

Разнеся гримерную в клочья и сломав все, что ломается, Шафер с трудом собирает из штопора и куриной жопки полиуретановую курицу. Затем выключает свет и любуется таинственным сиянием птицы. Из ее, о боги, заднего прохода выпадает манускрипт.

В этом свитке заточены 10 лучших шуток в истории человечества. В знак благодарности Шафер назначает курицу новым CEO своей компании Double Fine. На сцене он демонстрирует отличное шоу, среди разработчиков жертвы — надорванные животики.

The Sims 3 не станет требовать идентификации диска через интернет. Вместо этого пользователь должен будет по старинке подтвердить подлинность копии с помощью серийного номера.

Сайт **VentureBeat** выяснил у инсайдеров индустрии, что окажет наибольшее влияние на будущее игр. Самые популярные версии: микротранзакции, пользовательский контент, реклама, распознавание голоса и iPhone.

Лучший друг шпиона

LIONHEAD РАБОТАЕТ НАД FABLE 3

Фото Mistersnappy @ Flickr.com

Джонатан Росс — наш человек за кулисами британской индустрии.

Едва получив предложение озвучить персонажа игры **Fable 3**, популярный британский теле- и радиоведущий **Джонатан Росс** (бесшабашный веселый тип вроде островного Ивана Урганта) растрепал обо всем в блоге. На хмыкание читателей «так Fable 3 все-таки будет?» Росс ответил без экивоков: «**Lionhead** вовсю работает над игрой. Спросите хотя бы у актера **Чарли Брукера** — его тоже позвали прочесть пару реплик!»

На следующий день болтливый англичанин извинился: «Похоже, я разгласил нечто, что еще не было анонсировано». С точки зрения бизнеса разработка сиквела — поступок логичный. Fable 2 разошлась тиражом 2,6 млн копий — впечатляющим, если учитывать, что игра вышла только на Xbox 360.

GameStop

СЛЕДУЕТ БЕЗ ОСТАНОВОК

ПОСЛЕ РЕКОРДНЫХ ПРОДАЖ В 2008 ГОДУ ТОРГОВАЯ СЕТЬ ОТКРЫВАЕТ НОВЫЕ МАГАЗИНЫ

Самая большая в мире сеть розничной торговли видеоиграми **GameStop** докладывает о рекордных продажах и прибылях за 2008 финансовый год.

За прошедший бизнес-год продажи GameStop увеличились на 24% по сравнению с 2007 годом — с $7,1 до 8,8 млрд. Только в четвертом финансовом квартале, с ноября 2008-го по январь 2009-го, продажи достигли $3,5 млрд (на 21,9% больше, чем за аналогичный отрезок позапрошлого года), чистая прибыль за квартал составила $232,3 млн, а за год — $398,3 млн (на рождественский сезон приходится 58% годовой прибыли компании). Средние продажи по магазинам увеличились на 12,3% за год.

Это уже восьмой финансовый год подряд, который GameStop завершает ростом продаж. В 2008-м корпорация открыла 1002 новых магазина — и собирается открыть еще 400 в 2009 году (всего у GameStop 6207 торговых точек в 17 странах). Главными релизами в первом квартале нового финансового года (с февраля по апрель) стали **Street Fighter 4**, **Resident Evil 5**, **Halo Wars** и **Nintendo DSi**, а продажи, по прикидкам GameStop, в 2009-м должны увеличиться на 10-12%.

Напомним, что несколько месяцев назад ходил слух об открытии магазинов GameStop в России, но пока ничего не подтвердилось.

Фото OrangeShooter@flickr.com

В кризис магазины GameStop выглядят островками спокойствия.

Собрался умирать? Верни геймпад!

SONY ЗАПРЕЩАЕТ АНТИРЕКЛАМУ PLAYSTATION

Европейское подразделение **Sony** подало в суд на британское рекламное агентство **The Gate**. Sony недовольна тем, что в скандальной социальной рекламе **Change4Life** фигурирует джойстик, похожий на контроллер **DualShock** от PlayStation.

Разрешения на использование джойстика в рекламе, разумеется, никто не давал — да и не дал бы: суть кампании в том, что видеоигры опасны для здоровья. На агитационном плакате изображен грустный ребенок с геймпадом в руках. Рядом — титр: «Хотите, чтобы он умер? Просто не мешайте играть». Реклама подготовлена по заказу здравоохранительных организаций **British Heart Foundation**, **Cancer Research UK**, **Diabetes UK** и британского **Минздрава**. Change4Life предупреждает родителей об опасности избыточного веса у детей-игроманов. Дескать, игры приводят к ожирению. А ожирение — к диабету, раку и сердечным приступам.

Но как понять это из текста рекламы? Представители игровой индустрии (**Sega**, **Atari**, **Konami**, **ELSPA**, **Codemasters**, **Future Publishing**) уже выступили против макета с ребенком — он не столько предупреждает об опасностях, сколько дискредитирует игры. В настоящее время Sony требует у The Gate компенсировать вред, нанесенный репутации консоли. Картинку с мальчиком мы видим, возможно, в последний раз.

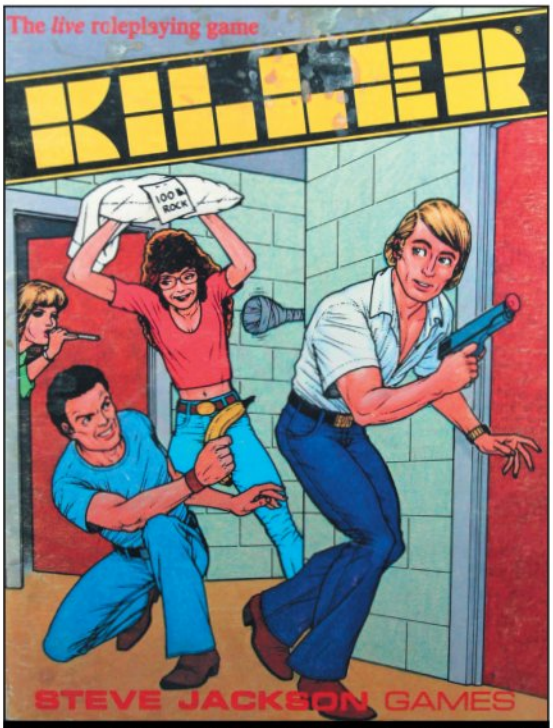
Скучающий подросток отбивает клиентов у Sony. Мамы в ужасе — их дети умрут!

Один из бывших сотрудников **Ensemble Studios** основал стартап **Windstorm Studios**. Компания займется созданием онлайновых игр, которые «будут излучать оптимизм и веру в счастливое будущее человечества». Правда, до анонсов пока не дошло.

АНОНСЫ

СЫГРАЛ. ЗАРЕЗАЛ. В тюрьму

ГОСДУМА РОССИИ ОБСУЖДАЕТ ВИДЕОИГРЫ



Детей следует оградить не только от видео-, но и от любых других игр.

В марте канал «**Россия**» показал в программе «**Вести недели**» сюжет об играх-убийцах. Сначала — кадры из **Postal 3** и рассказ пресс-менеджера о том, что игры не провоцируют на насилие. Дальше — киллер из «вятской глубинки», который, решив зарезать приятеля, представил себя героем **Grand Theft Auto 3**; уфимские фанаты **Lineage 2**, забившие на сходке товарища; результаты исследования, проведенного **НИИ МВД** среди малолетних преступников в закрытой психбольнице: «Жестокие компьютерные игры детям противопоказаны!»

Это первый сигнал того, что Кремль заинтересовался видеоиграми. Несколько дней спустя Госдума приняла законопроект, который ограничивает доступ к «негативной» печатной, аудио- и видеопродукции (игры попадут под раздачу в следующем законе более широкого действия — он поделит на «возрастные» группы все товары информационного характера, в результате диск GTA школьнику просто не продадут). А глава Министерства спорта, туризма и молодежной политики РФ **Виталий Мутко** заявил, что вместо плохих игрушек государство будет создавать в интернете хорошие. «Мы запретить интернет не можем, но мы будем обязательно выходить в интернет с позитивными играми. Такая работа будет проводиться, она запланирована, и выделены ресурсы», — обещал министр. Все попытки «Игромании» связаться с инициативной группой депутатов и выяснить, когда игры приравняют к водке и порнографии, потерпели неудачу. В Минспорта ответили коротко: «Без комментариев. Перезвоните через пару месяцев, когда увидите первую *(«позитивную» — «Игромания»)* игру».

СКАНДАЛЫ

Кто сказал «гав»

ПРИ ВИДЕ CALL OF DUTY ШПИЦ ЕДВА НЕ ОПИСАЛСЯ ОТ СТРАХА

Курьезный протест заявил **Школьный клуб защиты животных г. Массачусетса** — тинейджеры выступили против убийства собак в… **Call of Duty: World at War**. «Овчарок в игре расстреливают для забавы! — ужасается президент клуба **Бринна Люччи** в открытом письме компании **Activision**. — Мой брат играл в этот ваш шутер, а рядом сидел шпиц… И трясся от ужаса! Брат — парень вменяемый, после CoD на улицу с винтовкой не выйдет. Но за других я не поручусь!»

Представитель городского **Общества защиты животных Джен Дюпра** поддержал взволнованных собаководов: «Как можно убивать животных, пусть даже понарошку? CoD вырабатывает в людях иммунитет к жестокости». Школьники отправили в Activision копию **Nintendogs: Dachshund & Friends** для Nintendo DS — тамагочи о щенках, мол, смотрите, как надо делать игры (русскоязычная аннотация Nintendogs, впрочем, тоже звучит недобро: «Теперь вы сможете носить свою собаку в кармане!»). Издатель пока отмалчивается, и его можно понять. Если «отключить» расстрел собак в CoD: WoW и создать прецедент, придется перелопачивать всю историю видеоигр — начиная с **Wolfenstein 3D**.

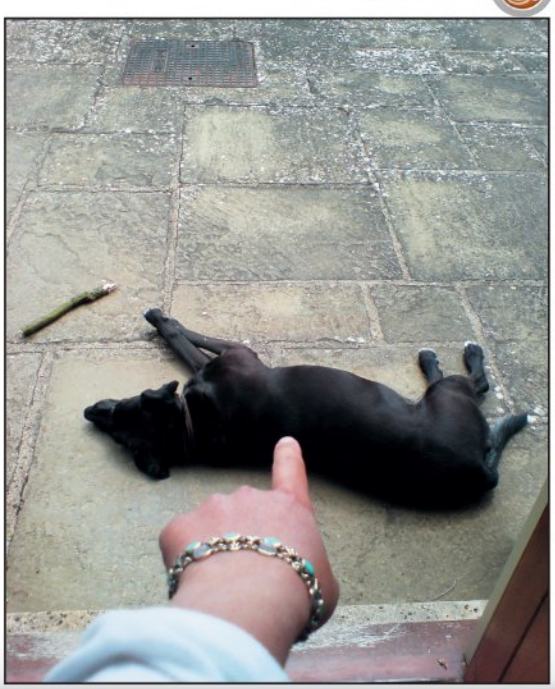


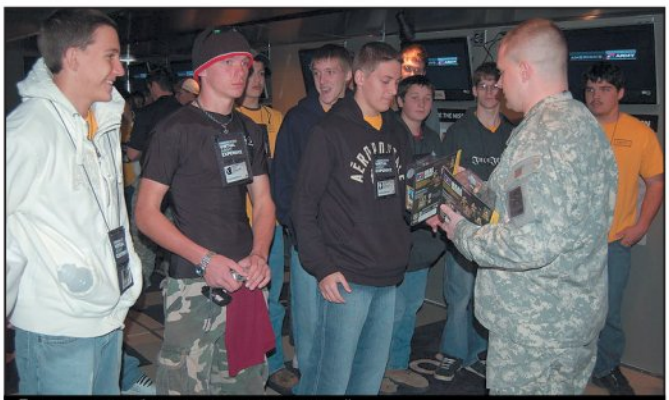
Фото Victoriachan @ Flickr.com

Запуск российской MMORPG «**Аллоды онлайн**» отложен — открытое тестирование начнется только летом этого года.

Согласно исследованию издания **Develop**, среднегодовой доход игрового разработчика в Британии составляет $43 тыс. Это меньше, чем средний доход специалиста в США ($70 тыс.), но англичане вполне довольны зарплатами.

Дети на войне

АМЕРИКАНСКИЙ КОНГРЕССМЕН ТРЕБУЕТ СОКРАТИТЬ БЮДЖЕТ ДЛЯ ВИРТУАЛЬНОЙ АРМИИ



Бессовестная и беспощадная агитация детей.

Конгрессмен **Деннис Кусинич** затеял кампанию по разоблачению тренировочного комплекса **Virtual Army Experience**, запущенного в феврале 2007 года на базе агитационной игры **America's Army**. Служба в армии США добровольна, потому Пентагону приходится идти на хитрости. Одной из завлекалочек для рекрутов стал данный симулятор — расходы на его использование в 2007 году составили почти $10 млн.

Идея поставить муляжи техники перед мониторами и наладить между ними контакт не нова. Но в своем письме в Комитет по вооружению Кусинич поднимает этические вопросы. Он убежден, что VAE прививает молодым людям тягу к насилию. Политик также отметил, что симулятор формирует у новобранцев ложные представления об армии, ведь служба в ВС состоит не только из полетов на вертолете Black Hawk, езде на боевом Hummer и стрельбы из винтовок M16.

И главное — к VAE допускаются дети начиная с нежного 13-летнего возраста! «Они не в состоянии оценить происходящее на экране и сделать нужные выводы», — говорит конгрессмен. Основная задача Кусинича — привлечь внимание к перерасходу средств на виртуальную армию, но очевидно, что следующим его шагом станет требование увеличить возрастной ценз для участия в армейском промопроекте.

VIRTUAL FIGHTER

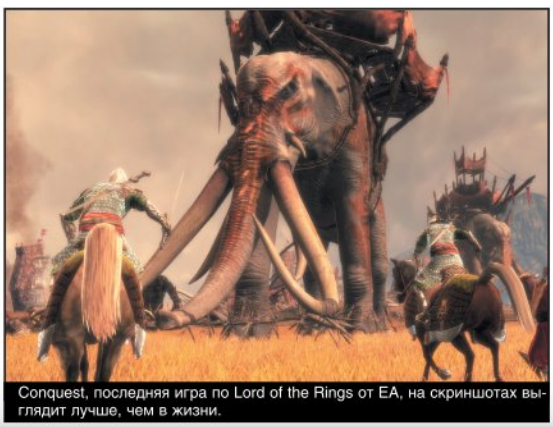
АМЕРИКАНСКИЙ ПОЛИТИК ДЭННИС КУСИНИЧ ЗАТЕЯЛ КАМПАНИЮ ПО РАЗОБЛАЧЕНИЮ ТРЕНИРОВОЧНОГО КОМПЛЕКСА VIRTUAL ARMY EXPERIENCE

Фродо уходит

EA ОТДОХНЕТ ОТ ИГР ПО ФИЛЬМУ «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»

31 декабря 2008 года истек срок лицензии на выпуск игр по кинофильму **Питера Джексона** «**Властелин Колец**», которой издательство **Electronic Arts** владело в течение восьми лет. По ней EA получала картбланш на выпуск игр в рамках вселенной фильма, и вот лицензия вернулась в корпорацию **Warner Bros.** — видимо, навсегда.

Издание **Variety**, рупор Голливуда, сообщает, что Warner Bros. не намерена передавать права на разработку игр сторонним компаниям. В будущем «Властелином Колец» займется одно из внутренних подразделений корпорации — **Snowblind**, **Monolith** или **TT Games**. Если выбор падет на последнюю, не исключено, что нам следует ждать чего-то вроде **LEGO The Lord of the Rings**.



Conquest, последняя игра по Lord of the Rings от EA, на скриншотах выглядит лучше, чем в жизни.

«1С» издаст гоночную игру «КрАЗ». О составе участников можно догадаться по названию — это грузовики Кременчугского автомобильного завода.

АНОНСЫ

Герой микрофона

ИГРОВОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО ACTIVISION ЗАРЕГИСТРИРОВАЛО ТОРГОВУЮ МАРКУ SING HERO

Фото Theodorakis/News

Песни народов мира. Одно смущает: принявшие на грудь посетители караоке-баров обычно выглядят совсем не так.

Нельзя 24 часа в сутки и 7 дней в неделю быть повелителем гитарных ритмов и рвать пластмассовые струны в **Guitar Hero**! Руки должны отдыхать. Поэтому компания **Activision** зарегистрировала торговую марку **Sing Hero**, как легко догадаться, для симулятора караоке.

Ранее издательство резервировало названия **Drum Hero**, **Drum Villain**, **Keyboard Hero** и **Guitar Villain**, но похоже, что анонсы симуляторов барабанщика и синтезаторщика оно бережет для летней выставки **E3**. А то и вовсе спрятало в стол: иногда названия патентуют «про запас» (например, **Rockstar** регулярно закрепляет за собой словосочетания вроде **GTA: Moscow**, но игры про московских пацанов разрабатывать не спешит). Когда мы начнем распеваться — не ясно. Зато точно известно, когда застучим: **Guitar Hero: World Tour** будет поддерживать ударные инструменты.

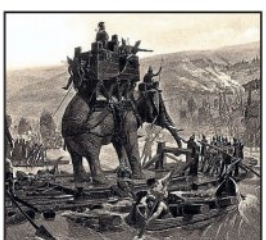
АНОНСЫ

Карфаген должен быть разрушен...

В НОВОЙ ИГРЕ ВИНА ДИЗЕЛЯ

Бывший вышибала, а ныне улыбчивая звезда Голливуда **Вин Дизель** похвастался тем, что принадлежащая ему студия **Tigon** работает над игрой его же, Дизеля, мечты. **Barca B.C.** расскажет о Пунических войнах и карфагенском полководце Ганнибале Барке, жанр — вроде как MMOG. Работы идут третий год, а сам Дизель допускает, что понадобится «еще годика четыре» — ради Ганнибала можно и потерпеть.

Любопытно, что на официальном сайте Tigon заявлен совсем другой жанр: экшен-стратегия. С одной стороны, анонс обещает «экшен от третьего лица с серьезной сюжетной проработкой». С другой — контроль над многотысячными армиями. Релиз Barca B.C., скорее всего, приурочат к премьере фильма «Ганнибал», режиссерского дебюта Дизеля. Ждать, гм, недолго — до 2011 года.

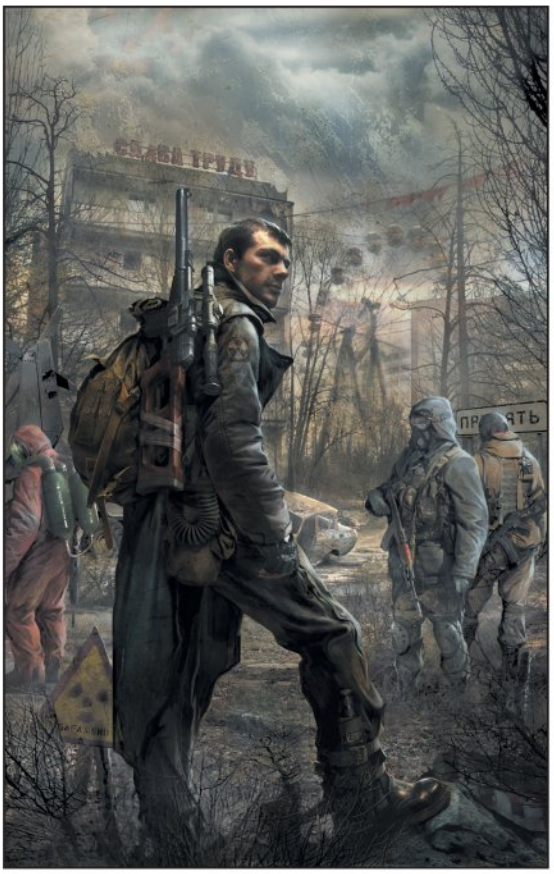


На картине: Ганнибал Барка готовится к переходу болотистой реки Арно, чтобы задать пороху римским войскам.

АНОНСЫ

Противогаз в помощь

GSC GAME WORLD АНОНСИРОВАЛИ НОВЫЙ S.T.A.L.K.E.R.



«Покуда в Зоне остался хоть один артефакт, будет в ней место и сталкерам» — именно такими соображениями, судя по всему, руководствовались в компании **GSC Game World**, когда начинали работу над «**S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти**». Как следует из названия, действие второго standalone-дополнения к игре будет проходить в печально известном наукограде. Причем на этот раз перед нами — самый настоящий сиквел. После того, как в оригинальной игре Стрелок уничтожил проект «О-сознание» (альтернативные концовки разработчики мужественно игнорируют), в центр Зоны было решено отправить правительственную экспедицию. Однако что-то пошло не так, разведгруппа пропала без вести, а для расследования причин катастрофы был отправлен агент службы безопасности Украины. За которого, очевидно, нам и предстоит играть.

На сегодняшний день кардинальных изменений в геймплее не планируется: разработчики говорят о выбросах, которые будут существенно менять мир Зоны, о возможности продолжить игру после окончания основной сюжетной линии, о расширенной системе побочных квестов и улучшенной (в который раз!) системе симуляции жизни A-Life. Ну и, конечно, новые локации, воссозданные по реальным прототипам: помимо Припяти, заявлена железнодорожная станция Янов, завод «Юпитер», село Копачи и др. — можете начинать искать их на карте уже сейчас. Предполагаемая дата выхода — осень этого года.

Red Faction: Guerilla, шутер о восстании марсианских шахтеров, выйдет 9 июня. Ключевой особенностью игры остается изменяемый ландшафт — если прохода нет, его можно прорубить, прострелить или пробурить.

Московская студия **Sibilant Interactive**, которая на протяжении нескольких лет разрабатывала онлайновую ролевую игру **W.E.L.L. Online**, может закрыться. Официально эти слухи не подтверждены — телефон компании просто молчит.

Вот это мутация!

INTERPLAY И MASTHEAD STUDIOS ДЕЛАЮТ MMORPG ПО FALLOUT

«Сколько уровней надо качаться, чтобы получить Power Armor?»

Interplay Entertainment заключила контракт с независимой болгарской **Masthead Studios** на разработку многопользовательской онлайновой игры под условным названием **Project V13** — и, судя по всему, это будет MMORPG в мире **Fallout**.

Внутренняя команда Interplay, вот уже два года занимавшаяся разработкой игры, теперь будет помогать болгарам. Движок у игры тот же, что у научно-фантастической MMORPG **Earthrise**, которую болгарский разработчик собирается выпускать этой осенью. Главным дизайнером Project V13 является некий Крис Тэйлор... не создатель Dungeon Siege и Total Annihilation, а ТОТ САМЫЙ Кристофер Тэйлор, придумавший оригинальный Fallout и нанятый обратно в Interplay в сентябре прошлого года.

Напомним, что **Bethesda** купила права на франчайз в 2004 году, но компания Interplay сумела сохранить за собой права на разработку всего многопользовательского и ролевого во вселенной Fallout. По словам президента Masthead Атанаса Атанасова, соглашение заключено «идеальное»: «Технология, которую наши профессионалы построили специально для продвинутых MMORPG, нашла себе применение в великолепной ролевой игре Interplay».

Нам, как и вам, очень хочется поскорее узнать, что же все-таки может представлять собой многопользовательская ролевая игра по Fallout (долго ли в ней придется бить случайных скорпионов и сколько надо качаться, чтобы получить Power Armor), но — это первая конкретная информация об игре с 2007 года. Тогда план MMORPG по Fallout внезапно обнаружился в финансовых документах Interplay (которую к тому времени многие считали покойной компанией) с бюджетом в $75 млн.

Маяк потух

В НИДЕРЛАНДАХ РАЗОРИЛСЯ ИГРОВОЙ ИЗДАТЕЛЬ

Голландское издательство **Lighthouse Interactive** объявило о своем банкротстве в связи с закрытием канадской компании **Silver-Birch Incorporated**, в 2008 году выкупившей издателя за $4 млн.

Компания Lighthouse Interactive была открыта в 2005, в пору расцвета являлось крупнейшим издательством в стране, имело представительства в Торонто, Монреале, Лондоне и занималось европейской реализацией PC-игр от независимых австрийских, турецких и канадских разработчиков. Среди изданных фирмой игр — **War World**, **Sword of the Stars**, **WarPath**, **Darkness Within**, **Avencast: Rise of the Mage**, **SunAge**, **Overclocked**, две серии **Ship Simulator** с аддонами. Думаем, по названиям вполне понятно, что из вышеперечисленного — квесты, что — популярные космические стратегии, что — шутеры, что — RPG, что — симуляторы гигантских шагающих роботов, а что — голландские симуляторы кораблей.

В последние годы компания собиралась выходить на консольный рынок и даже получила у **Nintendo** лицензию на разработку и издание игр для Wii и DS. Последний значительный проект Lighthouse, довольно известную стратегию в реальном времени **East India Company** финской студии **Nitro Games**, теперь будет издавать шведская компания **Paradox Interactive**.

Издатель по мировым меркам был некрупный, мир его праху... но сколько же все-таки на PC за последние три года вышло игр, о которых не слышал никто, кроме профессиональных рецензентов!

Ship Simulator не помешал издательству Lighthouse Interactive пойти на дно.

Исправляемся

«Игромания» N3'2009:

- «Новостной Меридиан», стр. 15. В заметке «Как живется Электроникам» имя исполнительного директора Electronic Arts представлено в двух транскрипциях. Верный вариант: Джон Рикителло.

Игромания №4'2009:

- «Новостной Меридиан», стр. 15. В новости «Подошли с фантазией» фразу «Вместе с известием о сортировании The Last Remnant на PC» следует читать так: «Вместе с известием о портировании...» — и далее по тексту.
- «Железный цех», стр. 141. В обзоре плеера Cowon S9 конкурентный гаджет iPod touch ошибочно назван iphone Touch.
- «Кодекс», стр. ##. Объект из Fallout 3, принятый Кириллом Мухиным за «кучку мозгов», на самом деле — кладка болотников.
- Часть тиража «Игромании» была укомплектована DVD журнала «PC Игры». Тоже ошибочно.

По мотивам **Dante's Inferno** снимут анимационный фильм, дополняющий и развивающий сюжет экшена. Он выйдет одновременно с игрой в 2010 году.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
12 мая	**Battlestations: Pacific**	Военно-морской симулятор, повторяющий популярные голливудские сюжеты. Например, атаку на Перл-Харбор.	75%
12 мая	**FUEL**	Все, за что вы любите фильм «Безумный Макс 2»: гонки по пустошам, призовой фонд — топливо.	75%
19 мая	**Terminator Salvation**	Экшен по мотивам очередного «Терминатора». Выходит под сомнительным слоганом «Конец начинается».	70%
26 мая	**Damnation**	Экшен о гражданской войне в стимпанковской версии США XIX века.	65%
29 мая	**Bionic Commando**	Ремейк отличного консольного экшена двадцатилетней давности.	70%
Май	**Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim**	Продолжение великой игры о самодеятельных рыцарях. Разрабатывается в Краснодаре.	75%
Весна	**Battlefield Heroes**	Бесплатная, казуальная версия Battlefield.	75%
Весна	**Disciples 3: Ренессанс**	Продолжение популярной некогда серии Disciples, главного конкурента Heroes of Might and Magic.	75%
Весна	**Hydrophobia**	Игра о приключениях девушки на огромном тонущем корабле. Главный акцент — на физике воды.	70%
2 июня	**Street Fighter 4**	Консольный файтинг все-таки будет портирован на PC. Без геймпада вход противопоказан.	75%
2 июня	**The Sims 3**	Симулятор отдельно взятой семьи разрастается до симулятора целого социума.	ХИТ
9 июня	**Batman: Arkham Asylum**	Бэтмен попадает в психушку на правах медбрата. Среди пациентов полно заклятых врагов супергероя.	75%
9 июня	**Call of Juarez: Bound in Blood**	Сиквел лучшего вестерна последних лет. В главной роли — умалишенный святой отец.	80%
9 июня	**Red Faction: Guerrilla**	Третья часть экшена о проблемах марсианского шахтерского профсоюза.	80%
16 июня	**Ghostbusters**	Who ya gonna call?	75%
16 июня	**Prototype**	Супермутант Алекс Мерсер против американского спецназа. На ваших экранах этим летом.	80%
23 июня	**Spore: Galactic Adventures**	Очередной виток эволюции.	60%
29 июня	**Harry Potter and the Half-Blood Prince**	Новые приключения самого известного очкарика в мире.	50%
Июнь	**Armed Assault 2**	Armed Assault 2 с серьезным лицом рассказывает о том, как американцы насаждают демократию в вымышленном славянском государстве Чернорусь.	75%
Лето	**Battlefield 1943**	Упрощенный Battlefield 1942 с разрушаемыми декорациями.	80%
Лето	**Divinity 2: Ego Draconis**	Продолжение подзабытой ролевой игры Divine Divinity. Главгерой умеет превращаться в дракона.	75%
Лето	**Jumpgate: Evolution**	Попытка лишить EVE Online звания главной космической MMORPG в нашем секторе галактики.	80%
Лето	**Overlord 2**	Темный властелин возвращается, чтобы снова править миром. Трепещите, жалкие людишки! Мва-ха-ха-ха-ха!	80%
Лето	**Spore Creature Keeper**	Spore наследует идеи тамагочи и предлагает игрокам выращивать своих зверьков, а затем знакомить их в мультиплеере.	60%
Лето	**Tropico 3**	Политико-экономический симулятор диктатора тропического острова.	70%
Лето	**Wolfenstein**	В новом Wolfenstein старый герой — американский десантник Блажкович, который, судя по серии, перестрелял Третий рейх в одиночку.	70%
22 сентября	**Need for Speed: Shift**	Если и в этот раз знаменитая гоночная серия не восстанет из пепла, то мы даже и не знаем.	75%
Сентябрь	**Colin McRae DiRT 2**	Еще одна гонка имени Колина Макрея — чуть более аркадная, чем хотелось бы.	75%
Осень	**Alpha Protocol**	RPG о приключениях шпиона, удивительно похожего на Джейсона Борна.	75%
Осень	**BioShock 2: Sea of Dreams**	Продолжение лучшей игры 2007 года вновь отправит нас в океанские глубины. На этот раз в роли Большого Папочки.	ХИТ
Осень	**Dragon Age: Origins**	Идейный наследник Baldur's Gate и Neverwinter Nights от BioWare.	75%

Terminator Salvation

Damnation

The Sims 3

Call of Juarez 2

Prototype

Battlefield 1943

Jumpgate: Evolution

Overlord 2

Need for Speed: Shift

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Company of Heroes: Tales of Valor	Дополнение для Company of Heroes. Добавит в игру три новые кампании, несколько юнитов, а также систему direct-fire, которая упростит управление.	70%
Demigod	Крис Тейлор, вдохновившись картой Defense of the Ancients для Warcraft 3, делает то же самое, но в десять раз масштабнее.	75%
Fallout 3: Broken Steel	Третье и последнее (пока) загружаемое дополнение для Fallout 3, которое переиначит концовку игры и расскажет, что случилось дальше.	75%
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Продолжение The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – экшена о неунывающем космическом зеке.	80%
Zeno Clash	И породил Папомама Гэта, и пошел Гэт против Папомамы, и был изгнан в леса дремучие. Но вернулся, чтобы набить братьям и сестрам морды.	70%

Demigod

The Chronicles of Riddick

Zeno Clash

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

ASUS рекомендует Windows Vista® Home Premium

Ноутбуки ASUS Серии N. НАВСТРЕЧУ БУДУЩЕМУ

Новый ноутбук ASUS N51V, созданный на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2, с предустановленной подлинной Windows Vista® Home Premium, предлагает пользователям самые инновационные функции, технологии и эксклюзивный дизайн.

Технология ASUS Express Gate дает возможность использовать Skype™, слушать музыку, получать и отправлять сообщения электронной почты через веб-интерфейс или искать информацию в сети Internet всего через 8 секунд* после включения ноутбука.

ASUS N51V – один из первых ноутбуков, оснащенных технологией Super Hybrid Engine (SHE), которая является логичным продолжением ASUS Power4Gear eXtreme и содержит ее обновленную версию ASUS Power4Gear Hybrid, а также аппаратные компоненты. В зависимости от требований пользователя SHE может обеспечивать повышение производительности или увеличение времени автономной работы. Пользователи могут воспользоваться предустановленными режимами SHE и самостоятельно регулировать часть параметров.

Ноутбуки ASUS серии N оснащены эксклюзивным ПО ASUS Smart Logon, позволяющим Вам не вводить пароль для того, чтобы начать работу - владелец ноутбука автоматически получит доступ к информации после идентификации с помощью веб-камеры.

*В зависимости от конфигурации системы.

intel Centrino 2 inside™

Ищи знак Intel Inside®

Только сертифицирован на правах рекламы.

Всемирная гарантия 2 года **www.asus.ru** **Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999**

ASUS4YOU (495) 585-80-45; Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30; СтартМастер (495) 785-85-55, (800) 555-8-555; POLARIS (495) 755-55-57

Москва: Авалон-М (495) 730-74-54, ION (495) 5-444-333, Нотик (495) 231-14-88, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 788-80-88, TFK (495) 739-08-28, Tenfold Group (495) 580-83-88, USN (495) 775-82-02, Ф-Центр (495) 925-64-47, NEXUS (495) 628-23-67, OLDI (495) 221-11-11, ПИРИТ (495) 785-55-54, Мерлион (495) 981-84-84, Elko (495) 234-28-45, Пронет (495) 789-38-46, Юпитер (499) 271-83-50, OCS (495) 995-25-75, (812) 324-28-70

Санкт-Петербург: Цифры (812) 320-80-70, NBCom (812) 329-70-00, Кей (812) 074, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51; **Владивосток:** ДНС (4232) 300-454; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Буква (343) 22-22-025, Санрайз (343) 261-39-15; **Ижевск:** Корпорация «Центр» (3412) 91-88-11; **Иркутск:** Wizard (3952) 258-001; **Казань:** Ноутбукофф (843) 264-26-01; **Киров:** Портал (8332) 35-41-07, Технополис (8332) 480-888; **Краснодар:** Владос (861) 210-10-01, Санрайз (861) 210-00-66; **Красноярск:** Аверс (3912) 560-561, Старком (3912) 49-11-11; **Липецк:** Регард-тур (4742) 220-555; **Новосибирск:** НЭТА (383) 216-33-11, Техносити (383) 212-53-33, Левел (383) 212-00-05, Готти (383) 362-00-44; **Норильск:** Юрмала-М (3919) 46-73-36; **Омск:** Ритм (3812) 23-64-00; **Пермь:** Ноутбукофф (342) 270-01-11; **Ростов-на-Дону:** Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18; **Самара:** Прагма (846) 270-17-01, Санрайз (846) 241-67-53, Сателлит (846) 224-00-00; **Саратов:** АТТО (8452) 444-111; **Томск:** Интант (3822) 56-00-56; **Тюмень:** Арсенал+ (3452) 797-070; **Уфа:** Кламас (347) 291-21-12, ФортеВД (347) 260-00-00

Intel, логотип Intel, Centrino и Centrino Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.

dvd manия

Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу **DVD@IGROMANIA.RU**

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге **DVD** лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обоину etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу ***gamezone@igromania.ru***

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсию или модификацию, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никуда не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

ЕСЛИ НЕ РАБОТАЕТ ДИСК

Если вам попался бракованный диск, пишите по адресу ***mistake@igromania.ru*** или звоните по тел. (495) 231-23-64, и мы его заменим.

Всем привет!

Начать сегодня хочется не с анонса содержимого DVD — так получилось, что по количеству удивительного наша индустрия в этом месяце оказалась не то что на вторых — на третьих ролях. Удивительное происходило на зеленом континенте, в Австралии, где недавно стартовал сезон «Формулы-1». Команда-дебютант **Brawn GP** легко, с огромным преимуществом разгромила всех традиционных грандов вроде «Феррари» и выиграла первый Гран-при сезона. Это вдвойне поднимает настроение и интерес к гонкам, поскольку уже в этом году нас ждет первая за семь (!) лет официальная игра про F1 на PC, которую делают **Codemasters** и про которую мы вам обязательно расскажем уже в следующем номере журнала. Также в ближайшие месяцы стоит ждать и качественных модов на эту тему, которые мы тоже наверняка не обойдем вниманием.

А в этом номере вас ждет небольшой подарок от уже упомянутой «Феррари»: производитель одних из самых дорогих машин в мире выпустил бесплатную рекламную гонку **Ferrari Virtual Race**, которая представляет из себя небольшой кусочек (три машины и одна трасса) прошлогодней **Ferrari Challenge**, вышедшей только на PS3 и Wii. И в этом тоже кроется интересная тенденция — раньше «вкусные» лицензии могли себе позволить только самые богатые издательства, которые платили за право использовать имя «Феррари» бешеные деньги. А сейчас автопроизводители сами, как правило, выстраиваются в очередь к ним, заботясь о новых, необычных способах рекламы своих машин. И результаты уже есть: новый концепт-кар «Ситроен» был впервые представлен не в Париже, Женеве или Детройте, а в **Gran Turismo 5: Prologue**. Если подумать, то такой способ рекламы в наше время может «выстрелить» гораздо эффективнее, чем памятный телеролик **Citroen Xsara** с Клаудией Шиффер. В свое время некоторые мои друзья именно таким образом, играя в **Gran Turismo 2** и **Need for Speed: Porsche Unleashed**, и «подсели» на определенные марки машин, которые в будущем наверняка приобретут таким образом немало новых покупателей.

Ну а сейчас — добро пожаловать на диск, который на этот раз выполнен в стиле самой необычной игры последнего времени — **The Path**. Десятиминутная мрачная интерпретация сказки про Красную Шапочку, с кучей образов, метафор и почти без геймплея — после красивого, но бестолкового **Resident Evil 5** такое необходимо почти как отпуск.

Игорь Асанов, редактор DVD

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании», ДемоБлок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт, Игры для всех, Кодекс, Игровой калейдоскоп.

№2: Машина времени, Игрострой, Читательские рассказы, Игровой десктоп, Из первых рук, По журналу, ИнфоБлок.

Игровая зона: Темы DVD, Для стратегий, Для экшенов, Для ролевых игр, Для симуляторов, Бонусы «Игровой зоны», Работы читателей, Интересности, Онлайновые игры

НАД DVD РАБОТАЛИ

Выпускающий редактор: **Игорь Асанов**

Редакторы: **Алексей Макаренков, Алексей Моисеев, Станислав Ломакин**

Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**

Программирование DVD: **Ирина Сидорова**, **Ирина Овсянникова** и **Денис Валеев**

Дизайн оболочки: **Илья Галиев**

Над рубрикой «Игровые дополнения» работали: **Анна Клишина, Эдуард Клишин, Сергей Колокольников, Денис Мурин.**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD Минимальные системные требования: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб видео

made in игромания — ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большой вероятностью вы откроете для себя много нового.

Crysis: Неизвестный остров

Оригинальное название: Noname Island

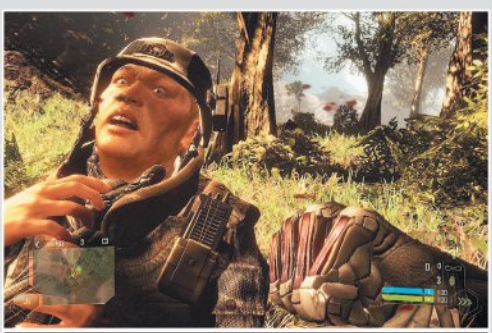
Разработчик: Cry Productions

Солдаты из армии клонов в «Звездных войнах» и то менее похожи между собой, чем завязки большинства существующих модов для **Crysis**. С момента выхода игры на свет появилось уже несколько сотен различных любительских дополнений, действие которых происходит на острове, где обязательно присутствуют база корейцев и разрабатывающие горную породу пришельцы.

Учитывая, что в остальном все сводится к планомерному отстрелу желтолицых вояк и аморфных инопланетян, поиграв в две-три подобных модификации, можно считать, что вы видели их все. К сожалению, «Неизвестный остров» не предлагает ничего нового в плане истории. Завязка — шаблоннее некуда: отряд бойцов высаживается на остров и отправляется выяснять, что же понадобилось в этом районе корейским войскам. Главная задача — найти засланного казачка (разведчика, которого закинули на остров несколькими днями ранее) и получить от него ценные сведения. Вот только корейские защитные системы не дремлют и в два счета уничтожают ваших соратников, а потом метким ракетным залпом пускают ко дну и вашу подводную лодку, отрезая путь к отступлению.

Как раз в этот момент вы неожиданно для себя перестанете зевать, потому что все происходящее на экране совсем не похоже на аналогичные Crysis-моды. Создатели «Неизвестного острова» попытались воспроизвести на движке игры некое подобие «**Спасти рядового Райана**» и превратить неспешный sandbox-экшен в спектакль уровня серии **Call of Duty**. Накал событий просто феноменальный. В кадре постоянно что-то взрывается, рушится, осыпается, падает или сгорает дотла в считанные секунды. Рядом с вами постоянно снуют какие-то люди (враги или дружественные NPC), которые на повышенных тонах комментируют происходящее (взрывается дом, бегущий рядом с вами солдат мешком падает на землю, закрывает голову руками и истошно вопит «ложись, ложись, а то накроет») либо просто неистово орут от ужаса. В итоге попытку придать игре динамики и экшена можно считать удавшейся — за полтора часа на неизвестном острове вы получите столько же впечатлений, сколько и от просмотра какого-нибудь летнего голливудского блокбастера в кино. Если, конечно, подобные развлечения вообще вам по душе.

Большую часть времени «Неизвестный остров» выглядит приблизительно вот так.



Кровь, хлещущая из жертв, заляпывает очки вашего костюма. Если переусердствовать, то разглядеть что-либо будет крайне сложно.

В моде есть несколько моментов, когда нам дают передохнуть и полюбоваться на местные красоты. Дизайн локаций действительно завораживает.

ТЕМАdvd — rFactor — Touring Car Legends

Разработчик: TCL Team ■ **Размер**: 276 Мб

Разработчикам мода **Touring Car Legends**, как и многим из нас, повезло родиться в 80-е — эпоху дурацких причесок и квадратных автомобилей. 190-е «Мерседесы», спортивные БМВ, космические «Форды-Сьерра» и чемоданообразные «Вольво 240» правили балом не только на дорогах, но и на гоночных трассах того времени. На них гонялись везде — от Австралии (ATCC) до Германии (DTM) с Великобританией (BTCC) и, конечно же, на интернациональном уровне (WTCC). Теперь у гоночных «кузовов» 80-х появилось достойное виртуальное воплощение. TCL — это не просто новые машины, звук и физика. Главное здесь — это возможность поучаствовать в любом из перечисленных кузовных чемпионатов периода с 1983 по 1990 год со всеми положенными пилотами и командами.

Tema dvd — Fallout 3 — The Cartfort with Quests

Разработчик: Iamretard ● Размер: 144 Мб

Эта модификация определенно понравится всем, кому и целого мира **Fallout 3** мало. **The Carfort with Quests** добавляет в игру еще одну, проработанную до мелочей свалку автомобилей, которая переделана под полноценное убежище со всеми атрибутами: бункером, комнатами отдыха, лабораториями, многочисленными пунктами наблюдения и даже тюрьмой. На новой территории обитает несколько персонажей с уникальными характеристиками и внешностью. Одни из них готовы выдать пару-тройку заданий в духе «прочешите окрестности в поисках незваных гостей», «отыщите чью-то шляпу в Ривет-Сити», «встретьтесь с одним из охранников и заберите у него ценную посылку», другие — обеспечить вас оружием, бронеей и другими предметами за умеренную плату.

Tema dvd — Crysis — City Decedere

Разработчик: jlim ● Размер: 122 Мб

В последнее время интерес к жанру хоррор явно переживает очередной всплеск. **F.E.A.R. 2**: **Project Origin**, **Left 4 Dead**, **Dead Space**, **Resident Evil 5** — все эти игры в большей или меньшей степени пытаются нас напугать или хотя бы держать в напряжении. **City Decedere Level 2** — это тоже хоррор, только работающий на технологии **Crysis**. Герой должен провести по темным подземным туннелям маленькую девочку, которая тотчас впадает в истерику при появлении монстров. Ваша задача: защитить ее от них. Фонарик станет вашим самым главным оружием в этом деле — при желании его даже можно совместить с пистолетом. Только в этом случае радиус действия светового пучка будет гораздо меньше, что в условиях игры губительно. Вот и приходится либо пробиваться вперед с помощью луча света, либо блуждать с оружием почти в полной темноте.

Патчи

Grand Theft Auto 4

Версия: 1.0.3

Рейтинг ★★★★☆

В тылу врага 2: Лис пустыни

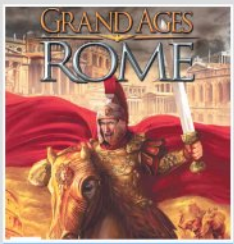
Версия: 1.11.3

Рейтинг ★★★☆☆

Mount & Blade

Версия: 1.011

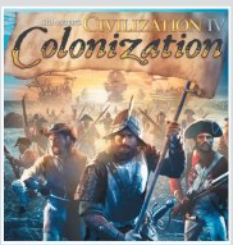
Рейтинг ★★★★☆



Grand Ages: Rome

Версия: 1.10

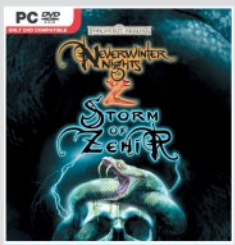
Рейтинг ★★★☆☆



Sid Meier's Civilization 4: Colonization

Версия: 1.01f

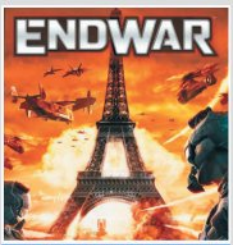
Рейтинг ★★★★☆



Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

Версия: Hotfix

Рейтинг ★★★☆☆



Tom Clancy's EndWar

Версия: 1.01

Рейтинг ★★★☆☆

World in Conflict

Версия: 1.010

Рейтинг ★★★★☆

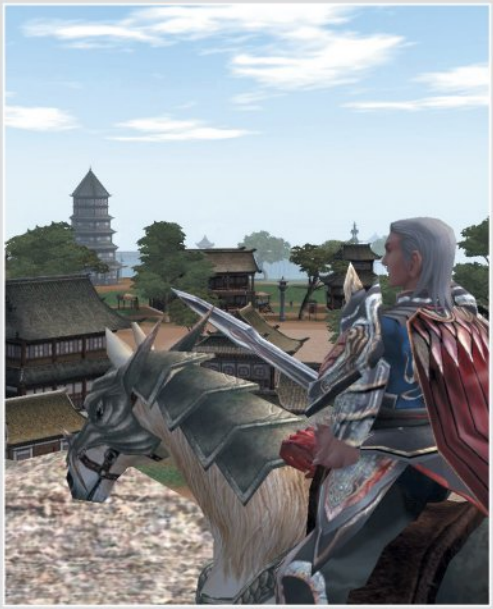
Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.

Онлайновые игры

Metin 2

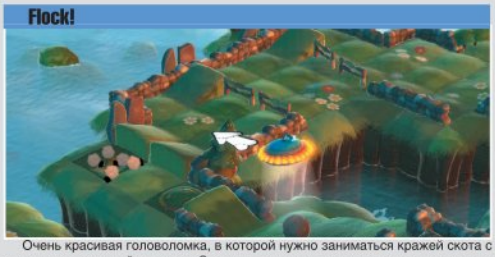
Разработчик: YMIR Co., Ltd ● **Издатель**: Gameforge 4D ● **Размер**: 512 Мб.

Metin 2 — новая азиатская MMORPG, отличающаяся от большинства себе подобных тем, что, достигнув определенного уровня, здесь можно жениться (или же выйти замуж — в зависимости от пола персонажа). Кроме того, **Metin 2** полностью бесплатна, но наши читатели и здесь окажутся в выигрышном положении. PIN-код, напечатанный на *стр.* 21, позволит вам начать игру с 35 драконьими монетами в кармане — неплохой счет в местной игровой валюте. Саму же игру можно взять на DVD в разделе «Онлайновые игры».



DEMO Блок

Flock!



Очень красивая головоломка, в которой нужно заниматься кражей скота с помощью летающей тарелки. Зачем — не ясно, но есть версия, что у пришельцев банально закончилось продовольствие.

Wanted: Weapons of Fate

Наконец-то и у фильма «Особо опасен» появилась своя собственная игра, сделанная студией **GRIN**. Что выйдет, если к смеси казахского с голливудским добавить шведский игровой опыт? Демоверсия поможет вам разобраться в этом.

Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 1 — Fright of the Bumblebees

Telltale Games в своем репертуаре — снова запускают эпизодическую серию про приключения двух друзей. Сегодня вас попытаются рассмешить двое известных пластилиновых персонажей — Уоллис и Громит, в которых легко угадываются старые знакомые Сэм и Макс.

Интересности

Ferrari Virtual Race

Официально лицензированная аркадная гонка, посвященная итальянским автомобилям «Феррари». Игра полностью бесплатна, но по наполнению похожа скорее на демоверсию: три машины и одна гоночная трасса в Мьюджело.

GeoWarfare

Стратегия, созданная явными приверженцами полигонального минимализма, подозрительно напоминающая Darwinia. На поле боя здесь кипят нешуточные сражения между… различными геометрическими фигурами — кубами, сферами и конусами.

Vector Space

Логическое развитие аркадных гонок на световых мотоциклах из фильма Tron, с одной маленькой деталью: за футуристическими болидами тянутся инверсионные хвосты, которых ни в коем случае нельзя касаться. Иначе — сход с дистанции.

Видеомания

«Видеомания» — это ежемесячное видеоприложение к «Игромании». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:

Юбилейные новости

Фуххх... юбилей «Видеомании» вышел жарким. Несмотря на то, что мы потратили на производство диска пять недель вместо привычных четырех, до последней минуты вносили поправки и изменения. К примеру, так понравившийся вам новый формат «Во что поиграть в этом месяце» хоть и задумывался очень давно, но был реализован лишь за день до сдачи юбилейного диска. Мы, кстати, со временем собираемся его еще докрутить.

Сам движок обновлялся до самых последних часов перед сдачей. Вы даже не представляете количество багов, которое мы выловили буквально за последнюю неделю. Результатом безумно довольны, а еще больше — вашей реакцией на него. На создание нового облика «Видеомании» ушло без малого полгода, и хоть в успехе новой оболочки мы ни разу не сомневались, поступления журнала в продажу все равно ждали с трепетом. Спасибо всем за горячие отзывы.

А в этом месяце у нас еще одно знаменательное событие — юбилей наших видеоновостей. Именно пять лет назад вышел их первый выпуск, озвученный Олегом Ставицким. Как я уже говорил, в ближайших номерах мы будем постепенно менять их: изменения коснутся как внешнего вида, так и содержания.

Из других интересных материалов номера — продолжение обзора **Resident Evil 5**, специальный материал о двух шедевральных играх для Wii — **MadWorld** и **House of the Dead: Overkill**, а также первая глава истории **Resident Evil**.

На этом все — и до встречи в следующем месяце.

Искренне ваш,
Антон Логвинов, продюсер видеонаправления.

Разделы «Видеомании»

Видеоновости
Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.

Special
Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света: об играх, разработчиках и игровой индустрии.

На прилавках
Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеообзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством игр-оригиналов.

Демотеатр
Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).

Рекламная пауза
Подборка рекламных роликов популярных игр и консолей. Местами смешная, местами серьезная, но всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не захочется переключать.

Препортвью
Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делаем по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое препортвью), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

Развлекательный канал
Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что проходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно напишите нам!

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в **«Видеомании»**? Тогда в чем дело? Срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на ***video@igromania.ru*** письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.

РЕКЛАМА

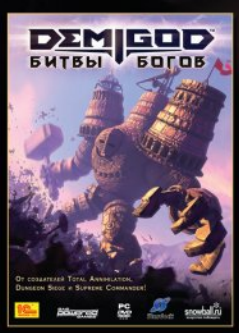
DEMIGOD™

БИТВЫ БОГОВ

От создателей Total Annihilation,
Dungeon Siege и Supreme Commander!

Strategy Action RPG

www.snowball.ru/demigod



Уже в продаже!

1С ФИРМА «1С» | GAS POWERED GAMES | Stardock | snowball.ru искусство побеждать

© Stardock Entertainment, Inc. All rights reserved. © 2009 Gas Powered Games. All rights reserved.
© 2009 ЗАО «1С»/творческая адаптация студии Snowball Interactive. Все права защищены.

RS@IGROMANIA.RU

Что? Aliens vs. Predator 3, приквел одного из самых удачных шутеров последнего десятилетия

Где? Офис Rebellion Entertainment, Оксфорд, Великобритания

Жанр
Экшен
Издатель
Sega
Разработчик
Rebellion Entertainment
Издатель в России/ локализатор
Софт Клаб
Похожесть
Серия Aliens vs. Predator
Мультиплеер
Без подробностей
Сайт игры
Отсутствует

Дата выхода
Конец 2009 года

ТРЕТИЙ НЕ ЛИШНИЙ

«Игромания» знакомится с Aliens vs Predator 3

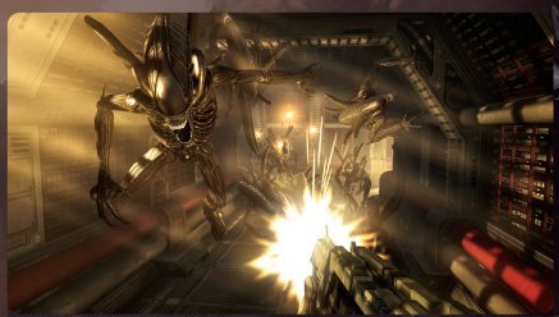
Слава Кпсс
Александр Башкиров

По поводу **Aliens vs. Predator** существует два распространенных заблуждения. Первое: Чужой и Хищник впервые встретились в играх. На самом деле их первый контакт произошел на страницах комиксов в 1990 году (подробнее об этом см. во врезке). Второе заблуждение чисто российского происхождения: якобы первая игра с Чужими и Хищниками вышла всего десять лет назад, в 1999-м (Aliens vs. Predator). Это тоже неправда. В рамках одной игры Чужой и Хищник впервые появились еще шестнадцать лет назад, в beat 'em up **Alien vs. Predator** (издатель **Activision**, разработчик **Information Global Service**) для Super Nintendo Entertainment System. А в каноническом виде — шутер от первого лица с тремя действующими лицами — серия зародилась в 1994 году. Игра называлась точно так же, как и проект Activision, но сделали ее совершенно другие компании (**Atari** и **Rebellion**) и для другой платформы (Atari Jaguar). На качество Alien vs. Predator никто не жаловался, но слишком уж дорогой была консоль Atari Jaguar, чтобы из-за нее одной покупать эту игру. В России «Ягуар» был редкостью, поэтому об Alien vs. Predator образца 1994 года у нас мало кто слышал.

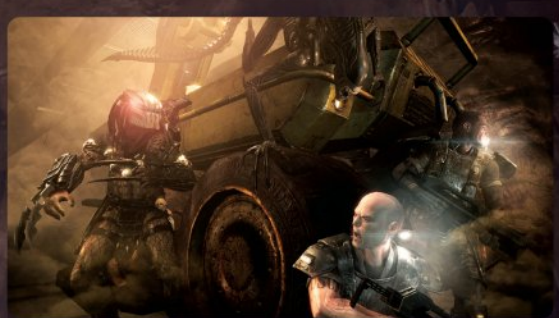
В 1999-м Rebellion устроили своего рода перезапуск серии. Новая часть называлась Aliens vs. Predator, работала на трехмерном движке и вышла на PC, самой популярной на тот момент платфор-

Некоторые женщины на полном серьезе признаются в симпатиях к Хищнику. Ну-ка, а как насчет Чужих?

ме среди разработчиков шутеров. Aliens vs. Predator была далеко не гениальным шутером, но у нее получилось то, что до этого момента не удавалось никому: она моделировала три абсолютно разных взгляда на мир: человека, Чужого и Хищника. По-настоящему великая игра получилась у **Monolith**. **Aliens vs. Predator 2** входит в золотой шутерный фонд наряду с **Quake** и **Half-Life 2**. Там было все: тревожное пищание сенсора движения, сцена, в которой вы своими зубами прогрызали себе путь на свободу через грудную клетку, побег от орды Чужих. Сегодня, после многих лет разлуки, серия снова возвращается к своим родителям — к Rebellion.



Это, безусловно, постановочный скриншот, но освещение в игре именно такое, никакого обмана.



Морпехи пока только двух фасонов: белый и негр.

Хороший, плохой, хитиновый

Rebellion, которые уже довольно давно числятся среди разработчиков второго эшелона, явно рады репатриации своей самой удачной серии и не жалеют на нее ни сил, ни денег. С первого взгляда видно, что Aliens vs. Predator 3 — игра куда более высокого полета, нежели **Sniper Elite**, **Rogue Trooper**, **ShellShock 2: Blood Trails** и все остальное проекты студии последних лет.

На первой презентации игры, которая прошла в начале апреля в Оксфорде, показали до обидного мало (кусочек одного-единственного уровня от лица Хищника), но, похоже, никаких драматических изменений не предвидится. Расклад сил и баланс примерно такой же, как и раньше, поводы для конфликта и действующие лица — те же.

Хронологически события Aliens vs. Predator 3 совпадают с происшествием на планете Фиорина-161 из фильма «**Чужой 3**». Вездесущая корпорация Weyland-Yutani (это такой галактический «Газпром», других корпораций во вселенной Aliens vs. Predator как будто бы не существует) посылает на одну из планет, где находятся святыни Хищников, археологическую экспедицию в сопровождении военных. Во время раскопок дают о себе знать Чужие, а вскоре прибывает и Хищник — навести порядок и отвадить всех любопытных подальше от фамильных реликвий. У Чужих цель более приземленная — спасти королеву (от кого именно, авторы не уточнили; видимо, от людей).

Боевые повадки Хищника не изменились: он по-прежнему охотник-одиночка, сильный как в ближнем бою (на каждой руке по паре лезвий), так и на дистанции (за счет лазерной пушки на плече), с маскировочным устройством и четырьмя режимами зрения. Всем прочим тактикам

ХРОНОЛОГИЯ

3,5 миллиарда лет до н.э. Цивилизация Странников правит Галактикой.

1,6 миллиарда лет до н.э. Странников уничтожают Чужие (комикс Aliens: Apocalypse).

3000 лет до н.э. Древняя цивилизация в пещерах под вулканическим островом Буве в южной части Атлантического океана поклоняется Хищникам и помогает им устраивать охоту на Чужих (фильм «Чужой против Хищника»).

2897 год до н.э. — 1504 год н.э. Хищники периодически прилетают на Землю на сафари.

10 октября 1904 г. Китобойная станция на острове Буве уничтожена в процессе сафари Хищников («Чужой против Хищника», удаленная сцена).

1982 г. Чарльз Бишоп Уэйлэнд создает компанию Weyland Industries, которая специализируется в области связи и телекоммуникаций («Чужой против Хищника», новеллизация).

1987 г. Спецподразделение майора Алана Шэффера уничтожено в джунглях Центральной Америки Хищником-одиночкой (фильм «Хищник»).

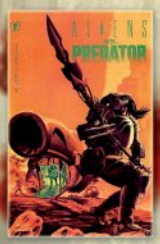
1997 г. Во время беспрецедентно жаркого калифорнийского лета Хищники устраивают сафари в Лос-Анджелесе («Хищник 2»).

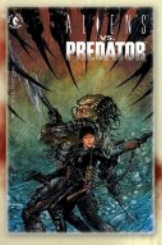
3 октября 2004 г. Спутниками Weyland Industries замечена тепловая активность над Антарктикой. К месту событий отправляется команда экспертов на борту ледокола «Пайпер Мару» («Чужой против Хищника»).

14 октября 2004 г. Корабль Хищников совершает аварийную посадку в городе Ганнисон, штат Колорадо. Город уничтожен с применением ядерного оружия («Чужие против Хищника: Реквием»).

Чужой против Хищника

История вопроса





Считается, что идея напустить Чужих на Хищников впервые пришла в голову создателям фильма «Хищник 2» (1990), повесившим на стену в корабле Хищника череп ксеноморфа. Но на самом деле издательство **Dark Horse** (***www.darkhorse.com***) опубликовало первый комикс про Чужих и Хищников еще в ноябре 1989 года.

Из комментариев к первому выпуску Aliens vs. Predator следует, что сама идея появилась еще в конце восьмидесятых. Ну а в пятом номере комикса Aliens vs. Predator: Deadliest of the Species (1993-1995) на стенке в корабле Хищника висит уже не только череп Чужого, но и когти Росомахи, человеческие черепа в капюшоне Бэтмена и очках Циклопа из X-Men.

В 1991 году бывший оператор и будущий сценарист «Хеллбоя» Питер Бриггс по собственной инициативе написал сценарий фильма «Чужой против Хищника» (по мотивам любимого комикса), и даже сумел продать его компании 20th Century Fox. Бриггсу дружно завидовали все голливудские сценаристы, но проект заморозили до ранних двухтысячных. Джеймс Кэмерон предлагал делать вместо кроссовера нормального пятого «Чужого», написал сценарий и звал Сигурни Уивер на главную роль, а Ридли Скотта — в режиссеры. Студия предпочла Пола Андерсона с его бюджетной идеей про Чужих и Хищников в Антарктике («Чужой против Хищника», 2004).

Андерсон вдохновлялся комиксами Dark Horse (в самом первом из них была сюжетная линия про простую земную девушку, которая к финалу становилась одним из Хищников и отважной охотницей на Чужих), повестью «В горах безумия» Говарда Филлипса Лавкрафта и работал над сценарием не менее восьми лет.

На сегодня существует шесть серий комиксов (не считая отдельных кроссоверов «Бэтмен против Хищника» или «Супермен против Чужих»), три романа, пять серий фигурок, два фильма и шесть игр (не считая тех, что для мобильного телефона, и официальную карточную), где Хищник и Чужой действуют одновременно.

Середина XXI века Открыта технология перемещений на сверхсветовых скоростях. Компания Hyperdyne Systems налаживает серийный выпуск человекоподобных роботов на силиконовой основе.

7 января 2092 г. В городе Олимпия, Луна, родилась Эллен Рипли («Чужие»).

2101 г. Специальным президентским указом сформирован Корпус колониальной морской пехоты Объединенных Америк («Тактическое пособие для колониальных морских пехотинцев»).

3 июня 2122 г. Космический буксир «Ностромо» получает сигнал бедствия с астероида LV-426 (также известного как «Ахерон») в системе Зета II созвездия Сети («Чужой»).

Август 2122 г. Спасательный шаттл «Нарцисс» с Эллен Рипли и ее котом на борту достигает торговых путей («Чужой»).

Середина XXII века Дальнейшее развитие технологий вобласти сверхсветовых путешествий и искусственного интеллекта. На земной орбите построена станция Gateway.

2157 г. На деньги компании Weyland-Yutani на Ахероне основана земная колония («Чужие»).

3 июля 2179 г. «Нарцисс» подобран спасательной командой («Чужие»).

3 июля 2179 г. Утрачена связь с земной колонией на Ахероне («Чужие»).

27 июля 2179 г. Десантный корабль «Сулако» с Эллен Рипли и отрядом специалистов из второго батальона девятого полка Корпуса колониальной морской пехоты прибывает на Ахерон («Чужие»).

Люди во вселенной AvP всегда были расходным материалом. И с точки зрения инопланетян, и с точки зрения собственного начальства.

Хищник предпочитает скрытность. Особенно пригодится его умение прыгать на большие расстояния. Если раньше скакать приходилось, полагаясь на свой глазомер, то теперь в этом поможет плавающая на экране иконка, которая позволяет сориентироваться, куда можно добраться, а куда нет. Называется это focus jumping.

В лесу или горах Хищник чувствует себя как рыба в воде. От Чужих можно удрать одним прыжком и сразу же садануть по ним откуда-нибудь сверху, а морпехов — расстрелять с ветвей деревьев по одному: выстрелил, включил невидимость, перепрыгнул на другое место, чтобы не попасть под огонь автоматов, снова выстрелил… Но избежать ближнего боя полностью в любом случае не получится.

Запас энергии у Хищника не бесконечен, а пополнить его можно только трофеями — черепами врагов. То, как эти черепа добываются, наверняка вызовет очередной эпилептический припадок у фигурантов наших новостей с пометкой «Скандалы». Хищник ловит живого морпеха за горло, резко дергает его голову сначала влево, потом вправо, затем одним рывком отрывает голову вместе с куском позвоночника, нежно ее поглаживает и только потом убирает. От такого неаккуратного обращения у несчастного солдата вылезают из орбит глаза и вываливается наружу язык.

Совсем чужой

Что касается ксеноморфов, то в Aliens vs. Predator 2 их главным достоинством и одновременно недостатком была слишком высокая скорость. Чужие

В AvP 2 Чужой почти все время действовал в одиночку. Есть надежда, что в AvP 3 компанию будет найти проще.

двигались невероятно быстро, а в прыжке и вовсе могли преодолевать расстояния в десятки метров. Из-за этого даже человек, который видел игру в первый раз, мог пройти кампанию Чужого просто влет, за два-три часа. Ксеноморф носился так быстро, что противники иногда даже прицелиться не успевали. В трикселе им поумерят пыл.

Убивать всех подряд Чужой не может, некоторых противников ему нужно захватывать живьем и заворачивать в коконы. Они нужны на случай гибели: после смерти игрок перерождается не на чекпойнте, а у ближайшего кокона, в виде facehuggera (та самая дрянь, которая прыгает на лицо и откладывает яйцо в грудную клетку).

Морпехи, будучи самыми слабыми участниками конфликта, вынуждены полагаться только на товарищей по оружию. В показанном нам уровне солдаты всегда появлялись в составе как минимум трех человек, и в таком количестве им удавалось успешно отражать атаки Чужих. Но как только Хищник сокращал отряд до двух человек или до одного, выжившие быстро погибали. В кампании за морпеха игроку придется оставаться в одиночестве много раз: напарники будут часто гибнуть или уходить по своим скриптовым делам.

Играть за морпеха будет еще менее уютно, чем прежде. В помещениях всегда полумрак (тени, кстати, отличнейшие), в лесу — огромные деревья, на которых могут затаиться Хищники, и густая трава, в которой так удобно прятаться ксеноморфам. Хотя солдаты тоже не дураки: завидев колыхание травы, они как минимум насторожатся.

Нет, протыкать жертву лезвиями Хищник не будет. Он поступит гуманнее: оторвет голову.

Кампания, как обычно, цельная, то есть одни и те же события мы сможем увидеть несколько раз из глаз разных героев. Проходить ее можно в любом порядке, но хронологически первой идет история Хищника, потом Чужих и только потом наступает черед людей.

■■■

На все прочие вопросы Rebellion пока отвечают с большой неохотой.

Нет, командовать напарниками (при игре за морпеха) нельзя, но это и не требуется: у них хватает своих мозгов, чтобы бегать за вами и делать все, что требуется по сюжету.

Да, техника будет, но только у морпехов (десантные корабли, броневики); управлять ею не дадут. И даже не спрашивайте про мультиплеер, ничего пока не расскажем.

Да, у людей и Чужих тоже будут новые трюки (у Хищника, напомним, это focus jumping), но какие конкретно — опять же, не спрашивайте.

Да, в игре могут быть персонажи из фильмов и предыдущих игр серии, но окончательно еще ничего не решено.

Нет, кто победит в конфликте, останется в тайне, но традиции Aliens vs. Predator будут соблюдены (одна из традиций: Чужие всегда найдут способ начать все сначала. — ***Прим. «Игромании»***).

На главный вопрос — «а не будет ли Aliens vs. Predator 3 конкурировать с **Aliens: Colonial Marines**?», еще одной разработкой **Sega**, — Rebellion отвечают без запинки. Конкуренции не будет: Colonial Marines — это командный шутер, а кампания за морпеха в Aliens vs. Predator 3 ближе к классическому однопользовательскому шутеру в традициях серии. К тому же в игре **Gearbox** не будет Хищников.

Несмотря на то, что о Colonial Marines известно с прошлого года, а Aliens vs. Predator 3 анонсировали буквально только что, первой на прилавках окажется именно она. Случится это уже этой зимой. Colonial Marines придется подождать до 2010 года. ■

Август 2179 г. спасательная капсула с «Сулако» разбивается на планете Фиорина-161, где находятся тюрьма строгого режима и автоматический завод по очистке минеральной руды («Чужой 3»).

2189 г. Вокруг корабля Странников на LV-426 построена новая научно-исследовательская станция. Корабль уничтожен при взрыве атмосферного процессора, бой с Чужими продолжается на орбитальной станции «Морж» и космическом корабле Tyrargo (игра Aliens vs. Predator).

2229 г. По результатам телеметрии с корабля Странников компания Weyland-Yutani находит планету с руинами инопланетной цивилизации. Планета получает название LV-1201, на ней строится новая исследовательская станция и ведутся жестокие бои (игра Aliens vs. Predator 2).

Начало XXIV века Индустрия человекоподобных роботов переживает упадок. Начинается война между Третьей всемирной империей и Объединенными Америками.

2356 г. Образцы ДНК Эллен Рипли, погибшей на Фиорине-161, обнаружены вооруженными силами Объединенных систем («Чужой: Воскрешение», новеллизация).

4 января 2381 г. Пиратское судно «Бетти» привозит груз захваченных колонистов на военный научно-исследовательский корабль «Аврига» на орбите Плутона («Чужой: Воскрешение»).

6 января 2381 г. «Аврига» разбивается в Южной Африке, «Бетти» приземляется на кладбище космических кораблей на Монмартре («Чужой: Воскрешение»).

Жанр
Экшен
Издатель
2K Games
Разработчик
2K Czech
Похожесть
■ Mafia
■ Серия GTA
Мультиплеер
Без подробностей
Дата выхода
Конец 2009 года
Сайт игры
www.2kgames.com/mafia2

Что? Продолжение, от которого нельзя отказаться.
Где? Офис студии 2K Czech в городе Брно, Чешская Республика.

MAFIA II

Георгий Курган

ОДНАЖДЫ В ЧЕХИИ

«Игромания» первой в России смотрит целый уровень Mafia 2

Mafia 2 проходит у нас по разряду предложений, от которых невозможно отказаться. Когда год назад «Игроманию» пригласили в Брно фактически на демонстрацию движка и эскизов — мы полетели не задумываясь. За возможность увидеть наброски кат-сцен из новой «Мафии» в редакции завязалась натуральная драка. Победил Олег Ставицкий, по памяти нарисовавший на доске семейное дерево семьи Корлеоне и разыгравший пантомиму из жизни организованной итальянской преступности. Mafia 2 — отличный, возможно, лучший повод, чтобы поговорить о том, как игры становятся искусством, удариться на этих страницах в воспоминания «как это было в 2002-м» и так далее. Но сегодня мы постараемся (хотя не обещаем!) свести к минимуму воздыхания на тему «шляпы, виски, томми-ганы». Вместо этого мы попробуем компенсировать вам прошлогодний информационный голод. Потому что за это время Mafia 2 из сценария, технологии и кат-сцен сложилась, наконец, в игру. «Игромания», первой в России, видела ее своими глазами.

Самое важное звено

В отличие от большинства великих компьютерных игр, с точки зрения геймплея Mafia — мягко говоря, не откровение. Если совсем просто, это очень качественный клон **GTA**, действие которого происходит в тридцатых годах прошлого века. Mafia брала не ездой или стрельбой, а атмосферой, ракурсами,

Как и во всяком приличном экшене, в Mafia 2 можно припасть спиной практически к любому укрытию.

В вопросе физической модели автомобилей разработчики обещают найти баланс между аркадностью и реализмом.

диалогами, сюжетом. Это лучшая на сегодняшний день интерактивная гангстерская сага, столп, икона, глыба. Со второй частью происходит примерно то же самое: чехи **2K Czech** (бывшие **Illusion Softworks**) не обещают *ни одного* геймплейного открытия. Они не употребляют слов «новый опыт», «революция», «механика». Ну да, интересная автомобильная физика, ну — система укрытий. Ну, декорации разрушаются. Все составляющие приличной компьютерной игры в наличии, но меньше всего хочется раскладывать «Мафию» на отдельные элементы.

Потому что мы видели не стрельбу, не езду и даже не физический движок. Мы видели целый уровень. От начала и до конца. Обычно у нас в таких случаях принято возмущаться и говорить, что после года работы можно было бы показать и побольше, чем один функциональный эпизод продолжительностью в двадцать минут. Но Mafia 2 — особый случай, и каждая минута увиденного стоит всех вышедших за последний год GTA-клонов, вместе взятых, включая **Wheelman**, **Saints Row 2**, **Godfather 2** и грядущий **Just Cause 2**.

2K Czech четко дают понять, что атмосфера, сюжет и диалоги для них важнее, чем, скажем, разрушаемость интерьеров, sandbox и возможность тюнинга автомобилей. Все это в игре есть и служит одной, важнейшей цели — рассказать интересную историю. Отрывок из нее — ниже по тексту.

Дело на миллион

Итак, задание. Наши герои, свежеиспеченные мафиози (напоминаем, их зовут Вито Скалетта и Джо Барбаро), должны убить главу конкурирующего клана. Встретившись у собора, они отправляются «на дело»: водитель нервничает, выстукивает на руле ритм и заискивающе смотрит на старших товарищей. За окном тем временем бурлит жизнь, не хуже чем в GTA 4: кто-то курит, кто-то ест хот-дог, мальчишки-газетчики громко кричат об очередной сенсации, чистильщики ботинок деловито работают тряпками. Нечто подобное было еще в первой части, но теперь занятий у прохожих стало ощутимо больше.

Пока мы глазеем на людей, герои подъезжают к месту назначения — роскошному отелю. План такой: переодеться в костюмы уборщиков, под благовидным предлогом просочиться в пустой еще конференц-зал, установить под столом бомбу, провести шнур взрывателя к крошечной дыре, проделанной в окне (дистанционных детонаторов еще не существует — на дворе, напоминаем, конец сороковых), после чего пробраться на крышу, под видом мойщиков окон спуститься до нужного этажа и активировать взрывчатку снаружи.

Поначалу все идет как по маслу: вальяжно потягивая сигарету, нашим друзьям открывает дверь хозяин подшефной Семье прачечной. Он же указывает на каморку с заготовленной униформой и, получив взятку, удаляется.

Вито и Джо переодеваются, поднимаются на нужный этаж и попадают в роскошный ресторан: пианист наигрывает на рояле какую-то легкую мелодию, в баре джентльмены в смокингах и дамы в коктейльных платьях ведут светские беседы. Грубоватый мафиози проводит нас в переговорную комнату, после чего деликатно выходит, давая тем самым шанс установить заряд. Оставив пятно на полу, отмыть которое они якобы пришли, нетронутым, сообщники поднимаются на крышу по лестнице. Вито, мужчина в меру упитанный, после двух пролетов начинает характерно задыхаться.

На крыше тем временем поджидают гангстеры. Вообще-то они собирались поплевать на прохожих с высоты птичьего полета, но двум вооруженным сотрудникам конкурирующей организации явно не рады. Доблестные мафиози достают из карманов спецовок пистолеты и устраивают короткую, но очень яростную перестрелку, выполненную в соответствии со всеми жанровыми тенденциями: использование укрытий, стрельба вслепую.

На крышу, видимо, заслышав шум, очень кстати поднимается в своей люльке мойщик окон. Испуганного гастарбайтера Джо без лишних вопросов свя-

Слон или кит?

Mafia 2 и GTA 4 формально относятся к одному жанру, но на самом деле являются живыми иллюстрациями двух подходов к sandbox-играм. Мы провели сравнительную характеристику.

	GTA 4	Mafia 2
Симуляция жизни	Жители города уверенно изображают повседневный быт: покупают еду в забегаловках, курят, читают газеты, метут улицы и сидят в интернет-кафе.	То же, но с поправкой на специфику эпохи: на улицах бегают мальчики-газетчики, а на углу улицы можно встретить чистильщика обуви.
Боевая система	Позиционная война с применением системы укрытий. Достоверный обсчет попаданий в разные части тела. За AI и анимацию отвечает технология Euphoria.	Вместо Euphoria — заранее прописанная анимация. Выглядит не хуже: от попадания, допустим, в колено, персонаж будет прихрамывать.
Разрушаемость	Можно уничтожать отдельные элементы интерьера, преимущественно хрупкие, вроде бутылок. Кое-где удается отстрелить бетон от колонны.	В избранных местах разрешают устроить полный хаос: разнести в труху шкафы, покорежить двери, разбить унитаз. Сколько будет таких мест — пока неизвестно.
Сюжет	Присутствует, но размазан по всей игре: исследовать окружающий мир порой интереснее, чем ехать на очередную сюжетную миссию.	Стоит во главе угла. Любое значимое событие, включая смену времени года и даже суток, привязано к сценарию.

У любого человека старше двадцати лет этот скриншот должен вызвать священный трепет.

зывает («Тебе еще повезло: всех остальных-то мы перестреляли!»). Подельники усаживаются в кабину и начинают спуск до нужного этажа. Езда длится добрую минуту, и за это время 2K Czech успевают продемонстрировать свое фирменное внимание к необязательным деталям: через окно видно, как в одном из номеров отеля роскошная женщина дает хлесткую пощечину щеголеватому мужчине.

Спустившись до нужного окна, Джо колдует над детонатором, пока Вито прикрывает его, усердно изображая, что трет окно щеткой. Бандиты внутри недобро косятся на двух подозрительных итальянцев за окном. Все готово, мы было начинаем путь назад, но по всем законам жанра что-то идет не так. Бомба взрывается раньше времени, все в комнате погибают, зато босс, главная и единственная цель, как назло, оказался в этот момент в уборной. Он выбегает в открытую дверь, мы бросаемся в погоню, врываемся в знакомый уже ресторан, на этот раз полный разъяренных бандитов.

И тут начинается форменный **Stranglehold**: случайная пуля убивает бегущего в панике пианиста, прострекотавшая над нашими головами очередь разносит полки за барной стойкой, в воздухе — осколки стекла и пороховой дым. Кто-то очень некстати кидает коктейль Молотова (это в закрытом-то помещении!), срабатывает пожарная сигнализация, и с потолка обрушивается настоящий дождь. Расправившись с противниками, герои стартуют к лифту, с напряженными лицами ожидая новой волны врагов, двери раскрываются, внутри — вопящая благим матом горничная. Еще секунд пятнадцать занимает спуск в подвал, там слышится стрельба и крики. Джо и Вито забегают в помещение гаража и обнаруживают своего водителя с простреленным горлом, в луже крови. Мы прыгаем в машину и бросаемся в погоню за стремительно улепетывающим доном. И... демо заканчивается. Присутствующие в комнате журналисты не в силах вымолвить и слова.

Весь мир — театр

Все описанное выше, напоминаем, укладывается в пятнадцать-двадцать реальных минут. Кроме того, миссия практически полностью интерактивна: катсцен, в которых вы теряете контроль на героем, буквально две

Как говорится в стихах популярного поэта-песенника Вилли Токарева, «небоскребы, небоскребы, а я маленький такой».

Квартирный вопрос

Вито не меняет свой дом на протяжении всей игры, зато сама квартира, по мере продвижения по служебной лестнице и сценарию, заметно меняется.

Середина сороковых. Обычное жилище небогатого холостяка. Обратите внимание на неубранную постель и трогательный розовый лифчик.

Начало пятидесятых, в квартире появился супермодный гаджет — телевизор. Розовый лифчик по-прежнему на месте.

Середина пятидесятых. Герои — преуспевающие мафиози. Квартира обставлена дорого, но безвкусно: взгляните на этих фламинго и безумные иероглифы на стене! Лифчик таинственным образом исчез.

Во время диалогов герои ведут себя очень естественно: жестикулируют и часто меняют позу.

По Бейкер-стрит, по Бейкер-стрит шагает быстро мистер Смит.

штуки. Большинство второстепенных диалогов происходит без отрыва от процесса, и, пока Джо, например, устанавливает бомбу, Вито может прохаживаться по комнате, держать на прицеле дверь или просто наблюдать за работой коллеги.

За прошедшее время оба героя успевают несколько раз перебросить колкими фразами, провести короткую доверительную беседу, поругаться, помириться и многократно обложить друг друга крепкими словами.

Честно говоря, когда в прошлом году нас уверяли, что в первой Mafia персонажи были плоские и предсказуемые, мы не верили. Теперь становится ясно, что 2K Czech имели в виду. Mafia 2 — это настоящая, всамделишная гангстерская драма, в которой даже второстепенные персонажи наделены уникальным характером, внутренним миром и у каждого найдется свое мнение по любому текущему вопросу — только дайте им слово. То, что в GTA 4 называли локальным прорывом (ну, помните, возможность заводить друзей и вести беседы «за жизнь» по пути на очередную пьянку/разборку), здесь не просто в порядке вещей, это сделано на принципиально ином уровне.

Сценарию в Mafia 2 подчинено буквально *все*. В игре меняются времена года: голые деревья, машины в снегу, ледяная корка на асфальте, но происходить это будет только тогда, когда для этого придет время по сюжету. Если выйти на улицу утром и немного прогуляться по городу, будьте уверены — полдень не настанет до тех пор, пока не начнете очередную миссию. Знакомые места постепенно изменят свой вид, на улицах появятся более современные модели машин. Но — не раньше, чем вы продвинетесь в игре до наступления соответствующей эпохи.

Плюс — нелинейность. Сообщается, что многие ситуации внутри миссий можно будет решить разными способами. Например, пока наши герои устанавливали заряд, в комнату легко мог войти охранник. Чтобы отвлечь его внимание, одному из персонажей пришлось бы оттирать пятно с пола, изображая бурную деятельность. Но если бы бдительный секьюрити заподозрил неладное, его пришлось бы тихо убрать, и тогда перед нами встала новая проблема — что делать с телом? На вопрос о том, насколько регулярно в миссиях будут случаться такие развилки, 2K Czech честно пожимают плечами: «Так часто, как только сможем».

Выглядит Mafia 2 ничуть не хуже, чем на скриншотах. Технологически это ни разу не прорыв — опрятно, но не более. Зато тех самых мелких деталей более чем достаточно, особенно в ключевых локациях: разработчики следят за тем, чтобы интерьеры соответствовали духу эпохи. Поэтому в баре можно увидеть табуреты, обтянутые белой кожей, на номерном знаке машины можно разглядеть все до последнего винтика, а герои за время игры будут регулярно менять костюмы, чтобы их образ не примелькался.

На сегодняшний день нет никаких причин для беспокойства: вторую часть делают те же самые люди, и они явно знают, чего от них ждут. Если с Mafia 2 пойдет что-то не так — это будет катастрофа вселенских масштабов. Отступать 2K Czech некуда.

■■■

Ключевой вопрос, который волнует нас всех, — когда? Судя по всему, уже в этом году. Проект находится на стадии пре-альфа и еще далек от завершения, но работы идут авральными темпами:

даже время для интервью отсчитывали буквально по часам — людям нужно заниматься своими прямыми обязанностями.

Пиар-менеджеры **2K Games** преданно заглядывают в глаза каждому журналисту и спрашивают: «Ну как, понравилось?» Что им ответить? Что они совершили профессиональное преступление, раздразнив, но не дав потрогать игру своими руками? Что мы готовы завести для Mafia 2 отдельный календарик и зачеркивать дни до релиза? Что они задают глупый вопрос, потому что анонса этого сиквела мы ждали долгих шесть лет? Что Mafia 2 подозрительно похожа на игру нашей мечты? Да, да и еще раз да. ■

Дыры в стекле за спинами героев — это не текстуры, а настоящие, просчитанные физическим движком отверстия. То же самое касается покосившейся дверцы.

На момент выхода Mafia 2 вряд ли можно будет назвать высокотехнологичной игрой. Но кого это, черт возьми, волнует?!

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ

Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

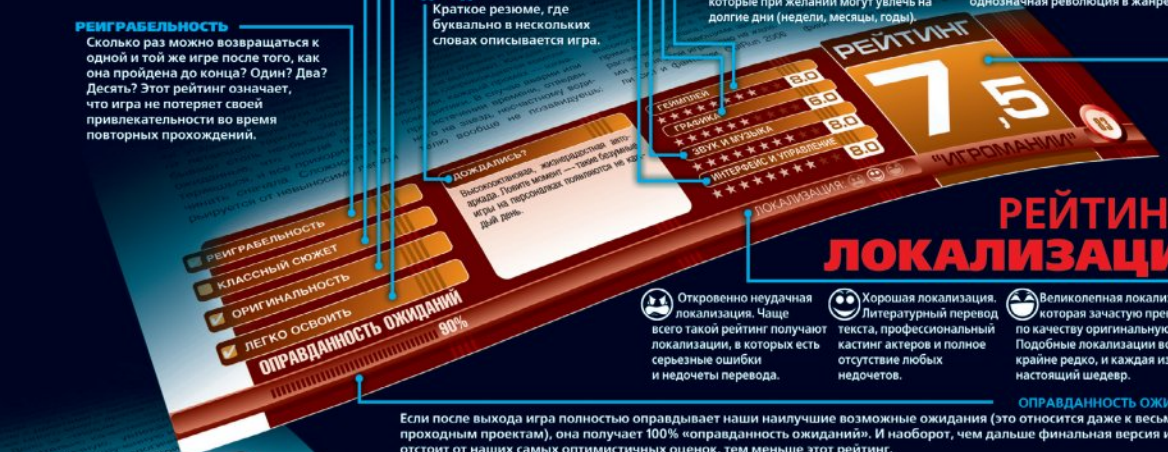
ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.



РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Василий Ветлугин

ЖАНР RTS

R.U.S.E.

- Издатель: Ubisoft
- Разработчик: Eugen Systems
- Похожесть: Earth 2150; Act of War: Direct Action
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: http://ruse-game.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Есть такая байка времен Второй мировой: в преддверии несостоявшейся операции «Морской лев» немцы построили фальшивый аэродром на берегу Ла-Манша, для отвлечения британской авиации. Здания, самолеты — все из дешевого, дрянного дерева. Строили по-немецки тщательно, старались, чтобы обманка выглядела предельно натурально. В день, когда работы над деревянной авиабазой были завершены, в небе над ней появился английский самолет. Сделал несколько заходов, задумчиво покружил и сбросил деревянную бомбу.

Примерно в этом же заключается суть новой стратегии **R.U.S.E.** — вы должны обманывать противника, противник должен обманывать вас. Действие происходит в реальном времени, трехмерная карта, красивые пейзажи, линии обороны, сельские домики и танки, ползущие по проселочной дороге, — все как у лучших представителей жанра. С одним исключением.

У вас на руках имеются карты с трюками, которые можно использовать в любой момент. Р-р-раз — и под носом у противника появляются картонные танки и солдаты-манекены, выглядят совсем как настоящие. Еще одна карта — ударная группировка преображается, классы техники инвертируются (то есть для врага ваши тяжелые танки выглядят как легкие и наоборот). Три — режим радиомолчания, наши силы исчезают с вражеских радаров. Четыре — на стол ложатся стратегические планы врагов, мы видим, что они уже успели построить. Плюс еще с десяток подобных карт, включая возведение той самой деревянной базы. Трюки выбираются перед началом партии, то есть стратегию нужно продумать заранее.

Ресурсы строго ограничены и доставляются по растянувшимся на всю карту дорогам. Это, во-первых, означает, что вы не сможете построить универсальную армию, придется отказываться от наземных войск, авиации или флота. Во-вторых, размер некоторых карт достигает 100 квадратных километров — полностью контролировать дорожную сеть таких размеров невозможно. Соответственно, партизаны передают привет и просят разрешить устроить им пару засад на вражеские конвои.

Авторы (англичане из **Eugen Systems** создали в свое время довольно бессмысленный, но невероятно красивый клон **Command & Conquer** под названием **Act of War: Direct Action**) говорят, что R.U.S.E. — игра не про микроменеджмент, а про стратегические решения. Если вы неправильно расставите приоритеты в начале партии, конец будет скоропостижным.

R.U.S.E. посвящена Второй мировой войне (включая — вы не поверите! — пресловутую высадку в Нормандии). Представлено целых шесть воюющих сторон: СССР, США, Германия, Великобритания, Франция, Италия. У каждой страны свои преимущества: СССР полагается на дешевых призывников и мощную артиллерию, США рассчитывают на стратегические бомбардировщики, Германия плющит и давит страшными танками, а Франция специализируется в возведении оборонительных рубежей вроде линии Мажино.

Игра работает на технологии IRISZOOM, благодаря которой с помощью простого прокручивания колеса мыши можно от такой картинки...

...перейти к вот такой. И наоборот.

■■■

Но самое главное тут — это, конечно, трюки, хитрости и обманки. R.U.S.E. вдохновлена покером: авторы хотят сделать первую в мире RTS, в которой можно блефовать. Мало кто помнит, но такая игра уже была — в стародавней **Earth 2150** можно было строить фальшивые танки и насылать их на врага. Но если там подлог был скорее забавной функцией, то в R.U.S.E. обман и блеф — ваши главные инструменты. Eugen Systems грозятся напомнить, что настоящая война — это все-таки не танк-раши и не истерический клик по спецумениям, это паранойя, ужасные предположения и шокирующие открытия. Это безумно дорогая танковая дивизия, не заметившая укрепившихся в кустах гранатометчиков, это эскадрилья тяжелых бомбардировщиков, застающая врасплох беззащитную вражескую базу. Это предательство, обман и пустые бутылки из-под корвалола рядом с работающим компьютером. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Стратегия, вдохновленная покером: блеф, обман и подлог здесь — ваши лучшие друзья.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Линар Феткулов
RS@IGROMANIA.RU

SEVEN HAUNTED SEAS

ЖАНР Ролевая игра

- **Издатель**
  Не объявлен
- **Разработчик**
  Titmouse Games
- **Похожесть**
  - Серия Monkey Island
  - Серия «Корсары»
  - Psychonauts
- **Мультиплеер**
  Без подробностей
- **Сайт игры**
  http://sevenhauntedseas.com

ДАТА ВЫХОДА
2010 год

«О вашем проекте пока совершенно ничего не известно, потому для начала — самый общий вопрос. Это 3D-игра?» — начинаем мы разговор с **Titmouse Games**. «Да!» — отвечает Арон Хабибипур, креативный директор. «Нет», — говорит продюсер и вице-президент Кейт Фей. Сразу видно — творческий коллектив.

Titmouse Games — молодая студия, созданная буквально месяц назад, но на самом деле эти люди — далеко не дебютанты. Именно они отвечают за анимационные ролики для всех частей **Guitar Hero** (все эти башни из костей, молнии, косматые парни с гитарами — их работа). Но это еще не все. Titmouse Studios, чьим подразделением является Titmouse Games (titmouse — «синичка»), являются авторами весьма специфического мультсериала «**Металлапокалипсис**», первый сезон которого можно было увидеть по телеканалу «**2x2**». **Metalocalypse** — это хроника тяжелых рабочих будней death-метал группы Deathklok, каждый концерт которой сопровождается массовыми фанатскими самоубийствами, погромами и пробуждением демонов. Их звучание настолько тяжелое и до того крутое, что музыкальные продюсеры слепнут в процессе звукозаписи. Как и любая часть Guitar Hero, Metalocalypse работает во всех направлениях: над ним можно искренне смеяться и не менее искренне восхищаться хаерами и демонами.

И вот, покончив с тяжелым роком, Titmouse Games занялись… пиратской экшен/RPG **Seven Haunted Seas**. Кто бы мог подумать, что неистовым любителям тяжелого металла хватит выдержки корпеть над скучными наборами параметров, квестами и устройством инвентаря.

Разумеется, Seven Haunted Seas сделана в соответствии с главным жанровым трендом — наглядностью. То есть медитировать над численными характеристиками нас не заставят, все будет понятно и так.

Практически весь мир, кроме некоторых сюжетных локаций, сразу открыт для исследования. Из доступных локаций пока известны две: Бэтрфрот, родной остров главного героя, и Чуульта, тоже остров, полный древних храмов. Передвигаться между ними игроки смогут на корабле с говорящим названием «Морской демон».

На сегодня самая интересная информация об игре касается ее мифологии и сюжета. Главный герой — разумеется, пират. Его зовут Презренный Пит (Scurvy Pete), он — великий флибустьер эпохи морских завоеваний. Всю свою жизнь он потратил на поиски колдовских сокровищ, которые помогли ему стать самым авторитетным пиратом на свете. Когда Пит собрал все необходимые артефакты, то двинулся в путь за последним и самым главным из них — Горном Пелекаи, богини ветров. Но после того, как наш герой похитил Горн, богиня очень некстати прокляла весь мир. Каждый пират на свете начал гоняться за Питом, после нескольких лет бегства и скитаний его все-таки поймали и повесили на суку. И вот тут история делает неожиданный поворот.

Пит попадает в ад. Там его ждет страшное наказание: он вынужден катить тележку, заполненную телами тех, кого убил при жизни. Тела ведут себя крайне оскорбительно: поют похабные морские частушки и всячески изгаляются над великим пиратом. Один из них, Гроггинс, объясняет нашему герою, что лучше бы ему вернуться обратно.

Что произошло с миром за время, пока Пит отсутствовал (а не было его всего-то тысячу лет)? Разработчики отвечают лаконично: «Мир сам стал адом». Seven Haunted Seas — это гротескная, полная интересных персонажей постапокалиптическая вселенная, где пиратская романтика сочетается со стимпанком. Задача Пита — исправить ошибки своего прошлого и привести мир в порядок.

■■■

На сегодня единственный неприятный момент, связанный с игрой, состоит в том, что она не заявлена на PC. Разработчики честно говорят, что возможность есть, но на данный момент они заняты версиями для Xbox 360 и PS3. Очень надеемся, что это случится: среди всевозможных «**Корсаров**» нам сегодня так недостает анимационного зомби-пирата, бороздящего «Семь призрачных морей». Пожелаем ему попутного ветра! ■

«Металл...» — так бы наверняка прокомментировали персонажи «Металлапокалипсиса» любой скриншот или эскиз к этой игре.

Все это несколько отличается от того, что мы привыкли видеть в играх о пиратах.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Экшен/RPG про восставшего из ада пирата. От создателей «Металлапокалипсиса» и анимационных роликов Guitar Hero.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

Линар Феткулов

ЖАНР Арт-игра

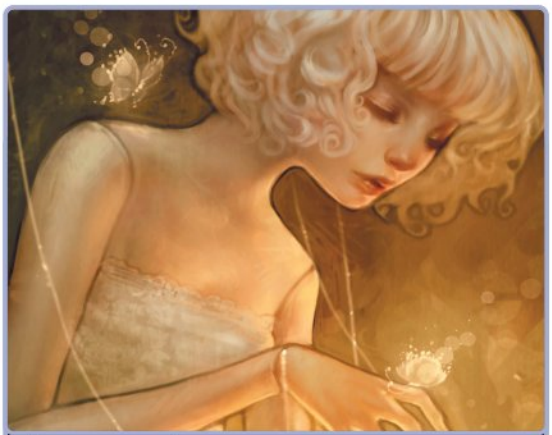
MARIAN

- Издатель: Не объявлен
- Разработчик: Infinite Ammo
- Похожесть: Passage, Braid, Lilian
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: http://infiniteammo.ca

ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

Творческий акт, спровоцированный разрывом с девушкой, — отдельный, специфический жанр. Можно впасть в уныние, сочинить пошлый и длинный любовный стих, снять фильм, написать книгу или, чего доброго, опубликовать сообщение в блоге. А можно, как канадец Алек Холовка, создать игру.

Вам, вполне возможно, знакомо это имя. Холовка является одним из двух авторов **Aquaria**, музыкального двухмерного платформера, одной из лучших инди-игр позапрошлого года. За прошедшее время Алек сменил место работы и теперь возглавляет студию **Infinite Ammo** («Бесконечные патроны»). Команда разрабатывает различные концептуальные проекты, например **Heroes + Villains**, аркадную головоломку для iPhone.

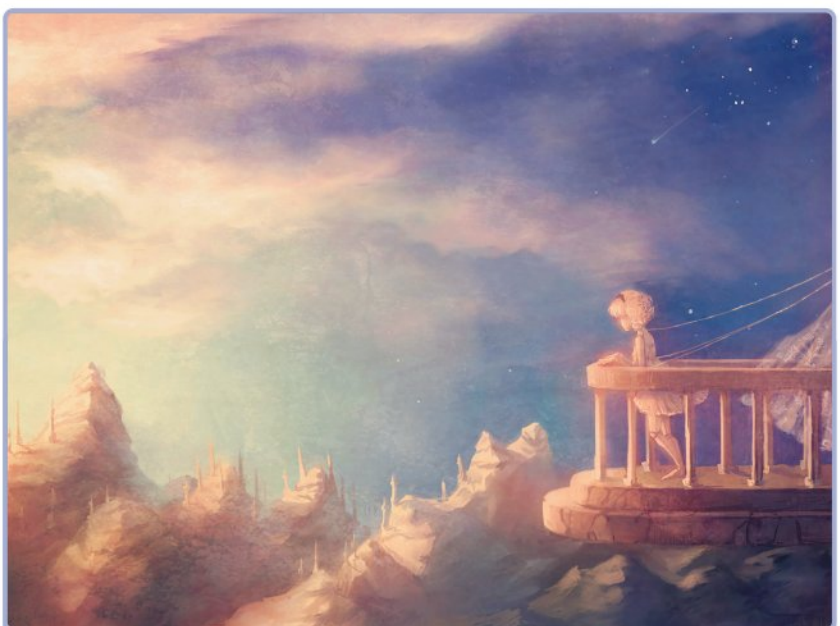


Разрыв с девушкой может закончиться скандалом, запоем или тихим унынием. А может — вот так.

Другая игра, на создание которой Infinite Ammo бросят все силы после выпуска Heroes + Villains, называется **Marian**. Титульная героиня — кукла, которая обнаруживает себя в таинственной, элегантно обставленной комнате. Мариан — марионетка, но она все-таки может передвигаться самостоятельно. Стоит кукле немного освоиться, как вдруг появляется некто, называющий себя автором, и начинает против воли игрока дергать за нити, заставляя ее танцевать. Мариан отрывается и сбегает.

«Важнейшим источником вдохновения стал болезненный разрыв с девушкой, которая бросила меня после пяти лет отношений. То, что задавало курс моей жизни, внезапно исчезло. Я посчитал, что из этого ощущения — чувства утраты жизненного стержня — вполне может получиться игра», — признается Алек в нашем интервью.

Это игра о том, как заново учиться ходить, когда тебе обрезали поддерживающие нити. Но у этого романтического посыла есть вполне прозаическая предыстория. Канадцы очень удачно экспериментировали с физическим движком, и концепция с марионеткой пришлась как нельзя кстати.



Как и Aquaria, Marian наверняка будет игрой выдающихся художественных достоинств.

Marian — 2,5D-платформер, вроде **LittleBigPlanet**. Это значит, что основное действие развернется в двух плоскостях, но в третьем измерении тоже можно двигаться — ограниченно, чтобы обходить препятствия. Такой подход «задерживает» игрока — вместо того чтобы сломя голову пронестись слева направо, вам придется совершать «лишние» движения в третьей плоскости. В итоге у игры складывается свой, исследовательский ритм — Infinite Ammo готовы трудиться над каждым уголком уровня, уделяя огромное внимание деталям (см. Aquaria).

Та самая физическая модель в основном используется в управлении. Алек еще не готов делиться всеми подробностями, но (предположительно) мы будем дергать за нити, чтобы героиня могла идти.

Поскольку Мариан — деревянная кукла, ее легко сломать. Но так же легко вы сможете заменить поломанные детали на новые. Например, вместо руки прикрутить ножницы или спичку. Кстати, оборванные нити никуда не делись — героиня использует их как хлыст в борьбе с противниками (хотя врагов как таковых не будет — персонажи нападают на героиню только в том случае, если та первая их обидит) или как веревку, чтобы взобраться куда-нибудь.

■■■

Расставание с любимым человеком, должно быть, самый неоригинальный сюжет для стихотворения или мелодрамы. «Плохая поэзия всегда возникает от искреннего чувства», — говорил Оскар Уайльд. Будем надеяться, что этот тезис не работает в отношении компьютерных игр. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Новая игра от одного из авторов Aquaria: 2,5D-платформер о том, как заново учиться ходить, если ты марионетка, которой оборвали нити. По мотивам разрыва с любимой девушкой.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

Андрей Трумен

G-FORCE

ЖАНР Аркада

- **Издатель** Disney Interactive
- **Разработчик** Eurocom
- **Похожесть** Kung Fu Panda, Wall-E
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Официальный сайт** http://disney.go.com/gforce

ДАТА ВЫХОДА
Август 2009 года

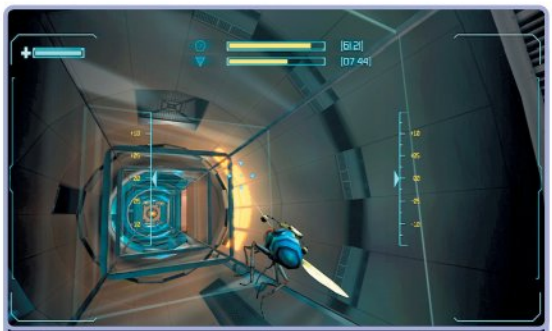
Домашняя морская свинка может прожить семь-восемь веселых лет, рыть опилки, свистом приветствовать хозяев и мурчать, когда ее берут на руки. Ну или на втором году жизни после температурной обработки стать украшением стола: в Латинской Америке грызунов до сих пор разводят на мясо. Морская свинка из команды **G-Force** способна на большее. Она твердо и чуть самодовольно стоит на задних лапах, свободно говорит по-английски, разбирается в компьютерах, орудует шпионскими гаджетами. Если надо раскрыть заговор и остановить безумного гения, свинка покажет себя даже лучше, чем морские котики. Именно этим грызуны займутся в диснеевском блокбастере «**Бригада М**» (в кинотеатрах в августе; оригинальное название не связано с видеокартами — имеется в виду английское guinea pig, то есть та самая «морская свинка»).

Одновременно с фильмом, как водится, выйдет игра, на которую мы вряд ли обратили бы ваше внимание, если бы не удивительное стечение обстоятельств.

Полнометражный G-Force — обычное, казалось бы, семейное кино — примечателен в первую очередь благодаря не режиссеру (в этой роли выступает Хойт Йетман, голливудский эксперт по спецэффектам, начинал еще на «Бегущем по лезвию бритвы» и «Инопланетянине»), а продюсеру. Продюсирует фильм Джерри Брукхаймер — человек, который несет прямую ответственность за современный облик летнего блокбастера. Без него в этом мире не случилось бы «Скалы», «Пиратов Карибского моря», «Плохих парней» и прочих голливудских аттракционов. Брукхаймер, добрых двадцать лет взрывавший в кадре дорогие машины, придумал перенести всю эту пиротехнику в детский фильм. В G-Force грызуны-спецназовцы воюют с корпорацией, превращающей бытовые приборы в хватких опасных роботов. Зверьки говорят голосом Николаса Кейджа и прочих звезд первой величины, рядом с ними — живые актеры.

Весь этот искрометный бред — прекрасная тема не столько для фильма, сколько для игры. G-Force от **Disney Interactive Studios** и **Eurocom** — неожиданно задорный сопроводительный продукт. Свинка (на макушке очки, за спиной рюкзак) резво скачет по полу, лишнего не болтает, а при встрече с отрядом боевых утюгов (горячий момент!) выхватывает из-за спины крошечный шотган.

Формально G-Force — платформер, повторяющий сюжет фильма: недобрая корпорация пытается поработить планету с помощью механизмов, но на перехват выдвигается группа боевых хомяков. Роботы в основном зооморфные, довольно забавные: тостеры, горой сваленные в углу, вдруг обрастают лапами и превращаются в крабов. Сигнализация маскируется под стрекозу. Утюги, по-жучиному распахнув подошвы, плюются раскаленными внутренностями. А уж электробритвы… после встречи с ними многие перейдут на обычные старомодные бритвенные станки.



Главное — помнить, что мудрый хомяк всегда выпускает вперед муху-напарника.

Стычки с роботами чередуются с головоломками. Тут надо вспомнить, что герой все-таки хомяк, а не супермен: если дверь опасно щелкает челюстями, самое время пропустить вперед напарника-муху — он проскользнет в щель и нажмет выключатель. Если дверь ничем не щелкает, можно спровоцировать защитную систему на залп лазером. Хотя самой распространенной тактикой остается чисто мышиная: шмыгнуть в вентиляцию и рвануть вверх по какой-нибудь трубе.

Свинка богато экипирована: в рюкзаке — винтовка и сканер, на макушке — тепловые очки (через них видно, что в животе у героя горячо и красно — на дело он голодным не ходит), в лапе — энергетический хлыст вроде джедайского светового меча.

■■■

С G-Force складывается удивительная история: за фильм мы как раз не ручаемся, а вот у игры, кажется, может получиться. Авторы подтрунивают над целым жанром — там, где обычно выступают брутальные герои, обвешанные гаджетами, грудь колесом держит мелкий пушистый зверек. Разумеется, все это стеб и пародия. Целевая группа для шуток — не только и не столько представители младшего дошкольного возраста, сколько люди, у которых за плечами уже есть «Скала», «Плохие парни 1-2», а в скором времени и кинофильм про говорящих хомяков. ■

G-Force подозрительно хорошо выглядит на скриншотах, но мы видели игру своими глазами — все так и есть.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Искрометный бред: аркада по мотивам кинофильма про говорящих хомяков, обвешанных гаджетами.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Кирилл Волошин

ЖАНР Нуар-детектив

- Издатель: Не объявлен
- Разработчик: Mad Orange
- Похожесть: Квесты о Тексе Мерфи; Discworld Noir
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.facenoir.com

ДАТА ВЫХОДА: Конец 2009 года

FACE NOIR

THE CAT WITH JADE EYES

Сначала был джаз. На сайте итальянского квеста **Face Noir: The Cat with Jade Eyes** отчаянно рыдал саксофон, на заднем фоне шум улицы постепенно перетекал в звук морского бриза. Выйдя из минутного оцепенения и отбросив романтические позывы, мы принялись активно собирать информацию об этом проекте. И наши самые оптимистичные предчувствия оправдались: итальянцы из **Mad Orange** делают крайне пессимистичный нуар-детектив.

Face Noir, как и отрецензированный в прошлом номере **Emerald City Confidential**, вдохновлен старыми американскими нуар-фильмами 40-х годов прошлого века, а также книгами классика прокуренного детектива Раймонда Чандлера. Поэтому завязка хрестоматийная: Америка, 30-е годы, бывший полицейский, а ныне — частный детектив Джек Дель Неро (снабженный лицом сильно пьющего Хемфри Богарта и неизменной сигареткой в зубах) прозябает в своем офисе в Нью-Йорке, на Лексингтон-авеню. Как и вся его страна, он пребывает в Великой депрессии. Кругом царит коррупция и криминал, остро чувствуется дефицит важнейших вещей: денег, правосудия и цели в жизни. Джек не может снимать собственное жилье, а потому живет в офисе. Он пытается утопить тоску и мысли о прошлом в дешевом виски, купленном в баре на углу 77-й и Парк-авеню. Неожиданное ворчание телефона выводит Дель Неро из оцепенения. Он медленно берет трубку, узнает об убийстве своей бывшей коллеги, маленькой Эмили… и все. Потом, как обычно произносит голос за кадром, была темнота. Джек приходит в себя где-то в доках, он помнит лишь плеск волн, приглушенный свет ламп да дуло направленного на него револьвера. Как он здесь оказался? Джек пытается нащупать оружие в кармане плаща, но находит там лишь странную статуэтку в форме кошки с нефритовыми глазами… Эта фигурка может символизировать собой как начало, так и финал всей истории.

В ходе расследования Джек посетит Дамаск, столицу Сирии, и еще один таинственный город.

Вот так, в метаниях между прошлым и настоящим (сценарий скачет во времени), двигаясь от конца к началу (старый, но такой эффектный киноприем), мы будем постепенно распутывать это интригующее дело. Джек ведет свое расследование на темных, злых улицах, полагается исключительно на собственные знания об этом грязном мире и общается с крайне колоритными личностями. Среди них жесткие бизнесмены, эксцентричные контрабандисты, бывалые моряки, революционеры и, конечно, очаровательные женщины. У каждого персонажа — своя роль в этой истории. «Здесь нет ничего лишнего, и ничто не происходит случайно», — интригует в нашем интервью менеджер проекта Габриэле Папалини.

Итальянцы заняты реконструкцией не только художественной атрибутики старых нуар-фильмов, но и их духа, мрачного очарования, где главное — не поиск виновного, а прокуренный бубнеж главного героя за кадром. На кону в Face Noir стоит непосредственно совесть Джека Дель Неро. Как отразится на герое все, что с ним произошло, начнет ли он играть по правилам этого мира? Решать, предположительно, будем мы сами. С точки зрения геймплея это значит, что в игре будет несколько финалов, которые прямо зависят от нашего выбора в определенных ситуациях. Кроме того, мы сами выбираем линию поведения в многочисленных диалогах, нащупывая нужный подход к собеседнику. «Убеждать, запугивать, соблазнять — вы сами решаете, как установить контакт и получить нужную информацию», — поясняет Габриэле Папалини.

По идее, Face Noir должен стать классическим point & click квестом, но итальянцы планируют нас удивить. Правда, наличие quick time events трудно отнести к сюрпризам, но авторы обещают каким-то образом доработать эту механику. Кроме того, они говорят о том, что в игре будут некие «новые способы взаимодействия с предметами», которые отличаются от традиционной point & click системы.

■ ■ ■

Впрочем, все это, честно говоря, не так уж и важно. Важно то, что в конце этого года мы, возможно, увидим классический, дистиллированный нуар-детектив. Вместо откровенной пародии и юмора (см. тот же **Emerald City Confidential** или **Discworld Noir**) здесь будет виски, грустный джаз (все композиции, кстати, специально записаны для игры), депрессия и опасные игры с криминалом, в которых на кону стоит совесть одного отчаявшегося детектива. ■

Убежать от депрессии в таких интерьерах, конечно, сложновато.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Итальянский квест, вдохновленный старыми американскими фильмами. С джазом, виски и серьезными моральными терзаниями.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ALTER EGO

ЖАНР Квест

Издатель
Не объявлен

Разработчик
Future Games

Похожесть
Black Mirror

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.future-games.cz

ДАТА ВЫХОДА
Лето 2009

Alter Ego — безусловно, один из самых ожидаемых квестов 2009 года. Его делают те же люди, что подарили нам когда-то **Black Mirror** и **Nibiru: Age of Secrets**. После этих двух глыб чехи из **Future Games** выпустили, скажем так, экспериментальный и не всеми понятый квест **Reprobates** (где в числе прочего нужно было ходить в сортир и есть крекеры), а минувшим летом сделали милую, но очень уж узкоспециальную **Tale of a Hero**, такой реверанс в сторону старой «сьерровской» школы квестов.

Alter Ego — это обратный билет Future Games в высшую лигу. Ну и, конечно, это возвращение к корням: чехи снова делают игру в жанре dark adventure (это их собственное определение). То есть речь идет о предельно мрачной, запутанной истории в готическом антураже.

Итак, Южная Англия, город Плимут, 1894 год. При странных обстоятельствах из склепа исчезает тело некоего сэра Уильяма, которого при жизни считали настоящим монстром. Сценаристы осторожно говорят о том, что лишь немногие могли без содрогания смотреть на его «безжизненное лицо» — то есть, судя по всему, перед нами местный граф Дракула. На улицах слагали легенды о его кровавых преступлениях, а полиция пару раз пыталась вывести сэра Уильяма на чистую воду, но все безрезультатно. После кончины Уильяма Плимут захлестнула паника: сначала исчезло тело, а затем по городу прокатилась волна загадочных убийств. Многие горожане, особенно те, кто знал сэра лично, бегут прочь. Местная полиция не в силах справиться с ситуацией.

События Alter Ego разворачиваются в таких живописных местах, как причал, паб, кладбище и поместье.

Тем не менее детектив Бристоль настойчиво пытается разобраться в том, что происходит. Он не верит во всю эту мистику и является ходячим олицетворением холодного, рационального английского правосудия. Бристоль — один из двух главных героев Alter Ego.

Второй — молодой воришка Тимоти Мур, который прибывает в Плимут на тюремном судне, в самый разгар описанных выше событий. Тимоти обладает лучезарной улыбкой, легко входит в доверие и не прочь использовать свое обаяние, чтобы обмануть доверчивых дамочек. Он может ограбить слепого музыканта, но в то же время готов рискнуть собственной жизнью, чтобы спасти друга или незнакомую женщину, оказавшуюся в беде. Тимоти презирает полицию и в большинстве случаев ловко избегает наказания. Он копит деньги, чтобы уехать в Америку, и верит в собственную удачу с той же силой, с которой детектив Бристоль не верит в мистику. И во всем мире есть лишь две вещи, которые могут поколебать их веру: город Плимут и история, случившаяся здесь.

По мере развития сюжета мы сможем поочередно играть за обоих героев. Вольных переключений между ними не предусмотрено, но рано или поздно Тимоти и Бристоль встретятся. К чему это приведет — волнующая загадка. Зато нетрудно догадаться, чем будет отличаться игра за каждого персонажа. Тимоти, понятное дело, прячется в тени и вскрывает сейфы, в то время как детектив Бристоль собирает и анализирует улики. Логично было бы предположить, что Alter Ego будет нелинейна, но, как сообщили нам сами авторы, они еще обсуждают количество финалов в игре (вполне возможно, он будет один).

Точно известно, что мы сможем разными способами решать те или иные игровые задачи. И важнейшее значение при этом будет отведено диалогам. «Если в разговоре вы не нашли общий язык с персонажем, вам придется искать альтернативный путь достижения цели!» — поясняют Future Games.

С точки зрения геймплея, Alter Ego — классический point & click квест без новомодных элементов файтинга, quick time events и прочей ереси. Единожды обжегшись с подобными экспериментами в Reprobates, Future Games теперь усиленно дуют на молоко. «Наша главная задача — рассказать вам интересную атмосферную историю, в которой будут обусловленные ситуацией пазлы. И при этом выдержать баланс между чрезмерной сложностью и излишней простотой», — льют бальзам на наши души чехи.

По уверению авторов, нам предстоит встретиться с 28 (!) различными персонажами. На скриншотах, как видно, пока нет ни одного.

Рискнем, однако, предположить, что многие ждут от Alter Ego не простой суммы пазлов, а умения красиво, со вкусом, пугать. Тут тоже все должно быть хорошо. С помощью своей игры чехи обещают доказать очевидное: самые страшные монстры в этом мире — люди. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Классический мрачный квест: без новомодных заигрываний с другими жанрами, зато с двумя крайне харизматичными героями и одним бесследно исчезнувшим трупом.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

РЕКЛАМА

www.novaonline.ru

Масштабная клиентская онлайн игра для настоящих и будущих ценителей MMO, Action и RPG. Уникальное объединение высочайшей динамики жанров Action/Shooter с системой развития персонажа RPG даст вам совершенно новый игровой опыт и доставит удовольствие. Почувствуй вкус игры.

© Copyright 2006–2009 OG Games. All rights reserved.

Станислав Ломакин

SCORPION: DISFIGURED

ЖАНР Шутер

- **Издатель**: Atari
- **Разработчик**: B-Cool Interactive
- **Издатель в России/локализатор**: Акелла
- **Похожесть**: F.E.A.R., Crysis, BioShock
- **Мультиплеер**: Отсутствует
- **Сайт игры**: www.bcoolgames.com

ДАТА ВЫХОДА
Июнь 2009 года

Первая после долгого затишья новость о **Scorpion: Disfigured** (бывший **Showdown: Scorpion**) появилась буквально пару месяцев назад (см. позапрошлый «Новостной меридиан») — с последнего показа на «ИгроМире» разработчики не часто выходили на контакт. Как выяснилось, помимо киевлян **B-Cool Interactive**, у истоков проекта стоит довольно неожиданная личность — Вольфганг Валк (Wolfgang Walk). **Extreme Assault**, **Incubation**, несколько серий **Settlers** и дилогия **Aquanox** — в списке игр, над которыми в свое время работал немецкий продюсер, не хватало только шутера от первого лица, а тут такая возможность! Вместе с B-Cool Валк работал над проектом почти год, после чего оставил украинцев доводить все до ума, а сам занялся немецкой RPG **Windchaser** (см. «Игроманию» №8'2008).

Как выяснилось, спустя 60 лет после того, как вы купили этот номер, большую часть мира захватили хищные корпорации, а наша дорогая Восточная Европа превратилась в индустриальный балаган с блэкджеком, наркобизнесом и незаконным клонированием людей. Ситуацию усугубляет террористическая организация «Зенит», разработавшая смертельный вирус и готовая выпустить его на свободу. Наш герой призван выкрасть у «зенитовцев» опасную разработку, пока все еще относительно живы и здоровы. Для этого он вылетает в Боснию, где и проводит всю игру.

Scorpion: Disfigured — классический шутер, по большей части подсмотренный у «больших» коллег. За модный сегодня «ролевой элемент» отвечает специальный костюм (привет, **Crysis**). Через него на героя вешаются оружие, броня, аптечки и специальные возможности. Последние прокачиваются по ходу игры, и если на самом легком уровне сложности можно обойтись обычным огнестрельным оружием, то на всех остальных ко двору придутся и другие методы смертоубийства.

Спецвозможности вносят разнообразие в арсенал и решают проблемы с нехваткой патронов: с помощью телекинеза можно не только притягивать к себе нужные предметы, не привлекая внимания врага, но и швырять неприятелей об стены. Замедление времени, щит, регенерация или убийство с одного удара — все это тем или иным образом помогает в борьбе с приспешниками «Зенита» или пораженными вирусом мирными гражданами.

С искусственным интеллектом в «Скорпионе» все в порядке: сложность тут диктует не дефицит патронов или аптечек, а сами враги, берущие качеством, а не количеством. На максимальной сложности, например, незаменим прием под названием «Ярость» — использовав его в полной врагов комнате, можно спокойно дождаться, пока съехавшие с катушек «зенитовцы» перестреляют друг друга без вашего участия (привет, **BioShock**).

Огнеметчик, хоть и не самый опасный, но один из наиболее эффектных врагов в «Скорпионе».

Таким образом выглядит ролевое «нутро» Scorpion: Disfigured.

С костюмом связаны два неудобства. Во-первых, он совсем не дружит с водной стихией, а во-вторых, его нельзя снять. Таким образом, передвигаясь по уровням, важно не замочить ноги, не говоря о том, что нырять в водную пучину с головой не стоит вообще.

Главным источником вдохновения B-Cool, по всей видимости, был **F.E.A.R.** — большая часть игры проходит в темных закоулках с редкими выходами на свежий воздух. Фонарик, часто требующий смены батареек, жизненно необходим почти на каждом уровне. Плюс, когда герой оказывается в больших помещениях, стоящий в тени враг может заметить его намного раньше — все по-взрослому.

■■■

Понятно, зачем разработчикам понадобился Вольфганг Валк — без его немецкого прагматизма «Скорпион» был бы совсем другой игрой. Почти каждая составляющая тут бережно перенесена украинцами из других шутеров: ролевые элементы из BioShock, костюм из Crysis. При этом Scorpion: Disfigured начисто лишена того гонора, с которым принято у нас выходить на люди: B-Cool спокойно делают адекватную жанровую игру, не вещают про революцию, не трубят про потрясение основ, не паясничают, не лезут к игроку с метафизическими вопросами. Иочень хорошо: для того, чтобы потрясать устои, нужно для начала научиться отрабатывать обязательную программу. А с этим на постсоветском пространстве по-прежнему туго. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Украинский цитатник из всех успешных коридорных шутеров последней пятилетки. Спродюсированный человеком, причастным к Aquanox, Settlers и Incubation.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Миры King's Bounty
ждут своего героя!

King's Bounty®
ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

Продолжение фэнтезийной саги King's Bounty
от создателей Космических Рейнджеров!

© 2009 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive.
РЕКЛАМА

1С ФИРМА «1С»

KATAURI INTERACTIVE

ЖАНР
СТЕЛС В ПАРИЖЕ
ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
PANDEMIC STUDIOS
ПОХОЖЕСТЬ
ASSASSIN'S CREED
VELVET ASSASSIN
СЕРИЯ COMMANDOS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
САЙТ ИГРЫ
WWW.PANDEMICSTUDIOS.COM/SABOTEUR
ДАТА ВЫХОДА
2009 ГОД

ЛИНАР ФЕТКУЛОВ

SABOTEUR

Париж давно распилен на миллионы видовых открыток, любительских фотографий и электронных писем с темой: «Мы с подружками у Эйфелевой башни!». Это, пожалуй, самый растиражированный европейский город: туда хотят все, там страшные очереди, куча людей, давка, Лувр, Ubidays, круассаны и отличное божоле по три евро за бутылку. Но при этом любая игра, действие которой происходит в Париже, моментально набирает дополнительные очки. Словосочетание «шутер (или квест, RPG, слэшер) в Париже» гарантированно интригует. А уж «стелс-экшен в Париже» — тем более.

ФРАНЦУЗСКИЙ СВЯЗНОЙ

Наше первое превью американской игре **Saboteur** датировано августом 2007 года. За это время авторы, **Pandemic Studios**, были куплены **Electronic Arts** и успели выпустить довольно сомнительные **Mercenaries 2: World in Flames** и **Lord of the Rings: Conquest**. Saboteur — последний и главный шанс Pandemic вернуть себе доброе имя. И, судя по всему, у них получится.

Saboteur — стелс-экшен в открытом монохромном мире. На улицах захваченного немцами Парижа главный герой мстит убийцам своих друзей, попутно избавляя город от оккупантов. По мере того как оккупанты покидают районы, в отдельные кварталы возвращается цвет. Вид города, где цветные авеню пересечены

Стелс-экшен, в котором можно протаранить ворота на коллекционном мерседесе — звучит как-то подозрительно хорошо.

Периодически из-под интеллигентного черно-белого стелс-экшена вдруг вырывается яростный дух предков — Mercenaries.

ЭКСКУРСИОННЫЕ МАРШРУТЫ

Игры с открытым геймплеем вполне можно использовать как виртуальные экскурсии. Ниже — гид по самым знаменитым игровым достопримечательностям.

БАРСЕЛОНА (THE WHEELMAN)

Второй после Вина Дизеля особенностью игры является место действия. Устав любоваться его лысиной, можете посмотреть на монастырь Педральбес, а также попробовать отыскать знаменитые проекты Гауди: парк Гуэль и собор Святого Семейства.

ЛОНДОН (THE GETAWAY)

Пожалуй, единственная отличительная черта, позволяющая обратить внимание на этот дорогой клон GTA (вышел эксклюзивно на PS2), — реконструкция центра Лондона. Трафальгарская площадь, Биг-Бен, Темза, даблдекеры и фирменная пасмурная погода спасли в целом скучный The Getaway от провала.

НЬЮ-ЙОРК (GTA 4)

Номинально место действия — бессменный Liberty City, но он даст вам исчерпывающее представление о том, как выглядит Нью-Йорк. Наиболее узнаваемы: железнодорожная эстакада над Брайтон-Бич, светящийся рекламой Таймс-сквер, статуя Свободы.

ИЕРУСАЛИМ (ASSASSIN'S CREED)

В отличие от Нью-Йорка и Лондона, город весьма экзотический, к тому же показан в «естественной среде» двенадцатого века. Мечеть Аль-Акса, купол Скалы и храм Гроба Господня — найдите их, когда будет проходить Assassin's Creed в следующий раз.

черно-белыми, — вот главная особенность Saboteur.

Спокойно перемещаться можно лишь у себя в районе — там, откуда вы уже выгнали фашистов (а местное население вышло на улицы и готово оказать сопротивление). Даже «цветные» улицы все еще патрулируют нацисты, просто сил у них тут заметно меньше. А в захваченных, черно-белых частях города на помощь врагам тут же придет подкрепление.

Шон (так зовут главного героя) вполне может стать одним из самых колоритных персонажей игр о Второй мировой войне. В отличие от многочисленных безликих «капитанов», он обладает весьма яркой внешностью и не менее выдающейся биографией. Как мы уже писали, его прототипом послужил реально существовавший боец Сопротивления, который в мирное время был… автогонщиком.

Этот факт автобиографии самым непосредственным образом отразится на геймплее. Во-первых, в нашем распоряжении будут разнообразные машины: грузовики, джипы, экзотические гоночные болиды и даже танки. Как и в любом sandbox-экшене, транспортные средства можно будет менять на ходу, угонять их у противника. Во-вторых, в игре будут самые натуральные гоночные эпизоды. Один из врагов Шона, Курт Диркер, станет его соперником на гоночном треке. Курт — представитель сборной Doppelsieg, ее прототипом послужила реальная команда «Мерседес» 40-х годов. Судя по всему, Шон живет двойной жизнью: днем он профессиональный гонщик, а ночью — подпольщик-диверсант.

Ведя тайный образ жизни, герой будет часто наведываться в бордель. Да что там часто — он в нем буквально поселится! Дело в том, что в этом чудесном месте располагается тайное убежище героя. Нико Белич на первых порах жил у брата, Альтаир прятался на явочных квартирах Братства — по сравнению с ними Шон явно в выигрышной ситуации.

Pandemic вообще имеют все шансы создать нового стелс-героя: Шон является обладателем колкого, злого взгляда, беспрестанно курит (если оставить его без присмотра на несколько секунд, он тут же поджигает сигарету)

Эйфелева башня на панораме — не просто декорация. Там произойдет одна из ключевых сюжетных миссий. Ну и на нее в любой момент можно залезть — просто так.

Стрельба в Saboteur переехала из Gears of War (с минимальными поправками). Как, впрочем, и во все современные экшены.

и носит на плече таинственную почтовую сумку. По словам разработчиков, сумка тут не для красоты, но пока они не готовы раскрыть ее роль в игре.

ВХОД И ВЫХОД

Скорее всего, в ней герой носит украденные у фашистов секретные документы. Шон — не наемный убийца, а диверсант, потому задания часто включают в себя не только устранение врагов, но также саботаж и воровство.

Общая структура миссий будет схожа с устройством **Assassin's Creed**: свободное перемещение по карте, выполнение вспомогательных заданий и последующий переход к основной цели. Обязательными миссиями обременять не будут, хотя, выполняя их, вы облегчите себе решение основной задачи.

Главная гордость Pandemic — крупномасштабные сюжетные задания. Шон будет преследовать своего главного врага, нацистского офицера, в занятой немцами цитадели, следом за ним запрыгнет в громадный дирижабль, устроит там пожар, а затем… Тут, на самом интересном месте, авторы хитро подмигнули, пообещав грандиозную развязку.

Другое важное задание пройдет на занятом фашистами кладбище, где наши враги *что-то* нашли. Если этим «что-то» окажется оккультный артефакт, Шону лучше сразу съесть свою кепку, мы там в Pandemic всех предупредили.

Общая формула для всех миссий: тихий вход и громкий выход. Без лишних причин вступать в перестрелки крайне нежелательно. Да, разработчики готовят широкий арсенал (включая огнемет!), но, если затеять стрельбу на улице, вы тут же привлечете к себе внимание. В Pandemic хотят, чтобы нацисты внушали взаправдашний страх, чтобы игрок думал, использовал в своих интересах все, что попадает ему под руку. Так что о безмозглой пальбе среди картонных обломков (см. Mercenaries) можно, к счастью, забыть.

До цели Шон должен добраться, не привлекая к себе внимания, а там уж будь что будет. Похитив документы или заложив взрывчатку, можно не таясь сматываться с вражеской территории — снести ворота грузовиком, например.

Не надо однако думать, что «пострелять» в Saboteur удастся лишь по большим праздникам. За прошедшее время Pandemic приделали к своему стелс-экшену убедительную систему укрытий: Шон автоматически прислоняется спиной к любому объекту, на который вы его направите. «Мы создали именно такую систему для того, чтобы экшен в Saboteur был очень быстрый, плавный, — поясняет ведущий дизайнер игры Том Френч. — Шон вальсирует под градом пуль от одного укрытия к другому. Что бы ни случилось, даже будучи загнан в угол, он должен выглядеть круто!» К тому же наш герой отчаянно дерется в рукопашной: лбом ломает врагам носы, бьет их головой о стену, ботинком — в грудь, хватает и выкидывает с лестниц, швыряет в других нацистов.

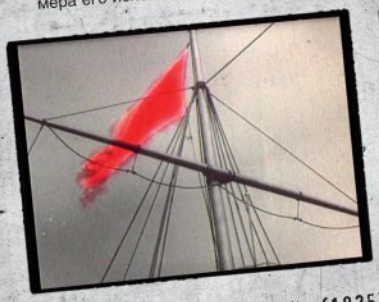
ПАРИЖСКИЙ ДИСНЕЙЛЕНД

Больше всего внимания разработчики уделяют внешнему виду Saboteur. Ради детализации им пришлось отказаться даже от фирменной системы разрушений (правда, предметы интерьера и некоторые ключевые объекты все-таки будут ломаться). Каждое

Будучи диверсантом, главный герой не отказывает себе в простых мужских радостях: борделях и спортивных машинах.

ЧЕРНОЕ И КРАСНОЕ

Красный элемент на черно-белой картинке — эффект, безошибочно бьющий в самое сердце. Мы отобрали три самых успешных примера его использования (Saboteur, будем надеяться, станет четвертым).



БРОНЕНОСЕЦ «ПОТЕМКИН» (1925)

Классика кино, один из первых цветных фильмов в истории. Снят к 20-летию революции 1905 года. Чтобы красный революционный флаг выделялся на черно-белом фоне, великий режиссер Сергей Эйзенштейн раскрашивал пленку вручную.

СПИСОК ШИНДЛЕРА (1993)

Оскароносная драма Стивена Спилберга, посвященная холокосту. Один из самых душераздирающих эпизодов — красное пальто девочки сначала виднеется среди других заключенных, а затем — в нагромождении трупов.

ГОРОД ГРЕХОВ (2005)

Самый эффектный кинокомикс после недавних «Хранителей». Если в Городе грехов и есть женщины, то только роковые — в красном. Еще там есть девушка с голубыми глазами, полностью цветная проститутка Голди, а также совершенно желтый сын сенатора.

здание должно выглядеть уникально — Pandemic нужен узнаваемый Париж.

Естественно, о дотошной копии города речи не идет, вместо этого был придуман интересный дизайнерский ход. Для начала разработчики спроецировали на предполагаемое игровое пространство карту Парижа. Затем выбрали пятьдесят самых узнаваемых достопримечательностей (Елисейские поля, собор Нотр-Дам, базилику Сакре-Кер и, конечно, Эйфелеву башню) и расставили их в соответствии с реальной планировкой города. Потом обозначили основные дороги, «провели» Сену — так получился каркас игрового мира. Все, что осталось сделать, — заполнить пространство между основными объектами второстепенными постройками.

Ключевая задача — сделать так, чтобы, стоя у одного знаменитого здания, вы всегда могли видеть какое-то другое (скажем, находясь у Нотр-Дама, смотреть на Эйфелеву башню). Так достигается эффект присутствия. Все туристические аттракционы тут собраны воедино, получилась этакая столица Франции в кратком изложении. Сами Pandemic называют то, что у них вышло, «Диснейленд-версией Парижа».

\- - -

Во время первого знакомства мы решили, что у Saboteur мало шансов на успех, — его ждала конкуренция с Assassin's Creed и **Splinter Cell: Conviction**. Первый оказался великолепным историческим боевиком, но геймплейно не оправдал многих ожиданий, а о Сэме Фишере и вовсе не слышно с тех самых пор. Saboteur за это время обзавелся внушительным списком достоинств и стал вызывающе красиво выглядеть на скриншотах. Второй такой игры сегодня просто нет! Так что готовьте ваш французский разговорник.

Трюк с раскрашиванием уровня в реальном времени сегодня используют многие (см., например, Prince of Persia). Но пижонское ч/б добавляет Saboteur очков.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ГЛАВНАЯ НАДЕЖДА ЖАНРА: СТЕЛС-ЭКШЕН В ЗАХВАЧЕННОМ НЕМЦАМИ ЧЕРНО-БЕЛОМ ПАРИЖЕ.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 70%

Линар Феткулов

Жанр
Экшен
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
EA Montreal
Похожесть
- Army of Two
- Resident Evil 5
- Splinter Cell: Chaos Theory

Мультиплеер
Кооператив
Сайт игры
www.armyoftwo.com

Дата выхода
2009 год

Наиболее близким к современному кооперативу можно считать революционный для своего времени мультиплеер в **Splinter Cell: Chaos Theory**. Уровни там можно было проходить вдвоем, в результате чего регулярно складывалась следующая ситуация.

Вы в тени крадетесь к паре охранников, о чем-то беседующих на улице. В голове постепенно вырисовывается план: отвлекаем одного из них, коллега в этот момент аккуратно уберет другого. Ровно в тот момент, когда вы решали поделиться с напарником своей идеей, в наушниках раздавался вопль «беглый огонь!!!» — и ваш приятель обрушивал на врагов тонны свинца. Всполошившиеся охранники наступали вам на вас, лежащего в кустах и немедленно убивали. Напарник, удрученный неожиданными (для него) последствиями своей выходки, поспешно удалялся с поля сражения.

Двойной удар

Таким бесславным образом начиналась эра кооператива в компьютерных играх. Несмотря на все проблемы, мультиплеер постепенно стал очень личным, персональным времяпрепровождением: помощь (или предательство) одного человека всегда ощущаются острее, чем размытая командная ответственность.

Первой игрой, от начала и до конца заточенной под кооператив, стала вышедшая в прошлом году на консолях **Army of Two**. Ее критиковали за вторичную механику (обезжиренные перестрелки с укрытиями в стиле **Gears of War**) и невыразительный сеттинг (двое наемников перетирали безымянных статистов в порошок). Но для игры вдвоем там были созданы все удобства.

Самое простое упражнение в парном выступлении — распределение обязанностей при езде. Этим никого не удивишь со времен **Halo**: один управляет транспортным средством, другой — отстреливается. Но в Army of Two транспорт был экзотический: моторная лодка или парашют.

Второй прием — теперь уже живая классика: смертельно раненный боец не погибал, а ждал спасения от товарища, отстреливаясь лежа. Прямиком из Splinter Cell перекочевал парный прыжок: один боец исполнял роль «табуретки», другой забирался по нему на уступ (и в девяти из десяти случаев тут же получал автоматную очередь — для начала предлагалось гранатой зачистить верхний ярус).

Был и уникальный способ решения проблем — «паровозик», вариация на тему передвижного укрытия. Один игрок брал в руки импровизированный щит (дверь машины) и, пригнувшись, пер прямо на врага. Второй аккуратно следовал за ним и стрелял по всем, кто имел неосторожность показать нос из-за очередного ящика. Если никто не решался обойти ваш «танк» с фланга, шанса на спасение у врагов не оставалось: инфернальный дредноут из двух солдат и одной двери мог справиться с целой армией.

Наконец, был пижонский постановочный момент: два героя становились спиной к спине и, вращаясь вокруг своей оси, расстреливали врагов в страшных количествах, периодически всаживая пули друг другу в

В Army of Two: 40th Day в такие минуты можно кричать: «Ну куда ты меня тащишь! Я же просил — в тенек!»

По признанию разработчиков, Шанхай — город, в котором есть все. Нас ждут самые разные локации: от супермаркета до зоопарка.

Все приемы из оригинала появятся и в сиквеле. Только на этот раз они будут аккуратней вписаны в геймплей.

Ко второй части Салем и Риос научатся, наконец, снимать свои маски. Так нам дадут понять, что опасность миновала.

головы (ни о каком friendly fire речь, понятно, не шла).

Все эти приемы связывала между собой специальной системой Aggro (это такой аналог AI Director из **Left 4 Dead**): она учитывала различные параметры (положение на поле боя, активность, мощность оружия) и распределяла вражескую агрессию между двумя игроками. Так или иначе, под боем всегда оказывался один игрок, второй получал меньше урона.

Подобную геймплейную дискриминацию можно было использовать с выгодой для себя. Во-первых, «забытый» игрок становился практически невидим и мог свободно зайти в тыл или, скажем, обойти пулеметное гнездо. Во-вторых, если тот, на ком концентрировалось вражеское внимание, доживал до определенного момента, ему вручался бонус в виде повышения урона.

Чтобы гарантированно привлечь к себе внимание, оскорбить врага внешним видом, можно было «прокачать» свое оружие в стиле MTV: в распоряжение игрока попадали стволы из арсенала артиста Тимати вроде позолоченного автомата Калашникова, инкрустированного стразами.

Постапокалипсис сегодня

Одной из самых слабых сторон Army of Two оказался сюжет. Два наемника, опытный Тайсон Риос и новичок Элиот Салем, выполняли задания в разных частях света. За деньги. Структура миссий и подача сюжета до боли напоминали бюджетный спецназовский боевик — поищите пример в разделе наших мини-рецензий. Потому в сиквеле (который неожиданно для всех выйдет на PC) авторы серьезно работают над историей. Теперь все как у взрослых: драма, выбор и последствия.

Заработав в прошлой части приличные деньги, Салем и Риос открыли частную военную компанию, Trans World Operations (сокращенно — TWO). Один из первых заказов заносит героев в Шанхай, где очень некстати случается натуральный армагеддон. Бригада сорокового дня (разработчики намекают на библейский подтекст) совершает масштабный теракт: при помощи динамита и самолетных таранов массово подрывает городские небоскребы, а ее отряды нападают на мирное население. Сами разработчики говорят об **Army of Two: The 40th Day** как о постапокалиптической игре. С той лишь разницей, что апокалипсис случился буквально пять минут назад.

«Наша главная задача — показать катастрофу, которая еще не закончилась, она разворачивается на ваших глазах, пока вы пытаетесь выбраться из города», — объясняет Алекс Хатчинсон, креативный директор **EA Montreal**.

Салем и Риос явно не предполагали, что попадут в такую переделку, и поэтому ведут себя как случайные обыватели, а не кадровые военные. Их главная задача — выжить любой ценой. Раз вы не на задании, спасать мирных граждан необязательно — так, кажется, рассуждают разработчики. Теперь в их игре будет пресловутый моральный выбор (без которого, кажется, не обходится ни одна современная игра). Кого спасать — обывателей или свою жизнь — придется решать нам с вами.

Двойной просчет

Но самое главное — кооперативная механика претерпит ряд изменений. Базовые принципы Aggro останутся прежними, изменятся условия совместных действий. В EA Montreal хотят, чтобы их игра научилась держать темп. Основная проблема первой части заключалась в том, что ключевые геймплейные трюки, вроде той же стрельбы спиной к спине, явно выбивались из общего ритма: Army of Two как будто делала паузу и объявляла: «А сейчас — нечто совершенно иное».

На практике это означает, что количество параллельных действий вырастет в разы: вместе герои будут исполнять самые разные приемы. Так, например, если Салем возьмет в заложники лидера вражеского отряда (определить руководителя поможет специальный прибор), подчиненные тут же обомлеют и сложат оружие, чем может воспользоваться Риос.

Или вот еще трюк. Чтобы выманить врагов из укрытия, один игрок может сделать вид, что сдается: выйти противникам навстречу, положить автомат, поднять руки. Как только террористы с радостным гиканьем выбегут вам навстречу, их сразу же устранит ваш напарник.

Очень интересное изменение касается «врачевательной» механики. Еще в первой части раненого товарища можно было утащить в безопасное место и уже там перебинтовать. Теперь тот, кого тащат, сможет указывать, куда именно следует его донести! Представьте — пули свистят, разрываются гранаты, один игрок героически тянет за плечи умирающего друга, а тот капризно повелевает: «Мне, пожалуйста, в тенек!»

Чтобы герои не забывали, как сильно они нужны друг другу, их будут принудительно разделять (в основном при помощи парных прыжков — один окажется на втором ярусе, а второй, по воле скрипта, не успеет). Но даже на расстоянии Салем и Риос смогут координировать свои действия. Например, разработчики очень гордятся приемом под названием «раздельный снайперский выстрел»: при помощи специального устройства Салем может «пометить» врагов, которых Риос даже не видит, — их надлежит убить через стену (пули могут пробивать непрочный материал).

Конечно, изменения ждут и нашу любимую прокачку. Про платиновый гранатомет, стреляющий бриллиантами, ничего не слышно — тут EA Montreal неожиданно делают серьезное лицо: «У нас ведь своего рода игра-катастрофа, потому нет ничего удивительного в том, что герои будут использовать в своих целях трофеи, собранные после боя. Вы удивитесь, когда узнаете, насколько глубока наша система апгрейда вооружений в полевых условиях!» — обнадеживает Алекс.

■■■

Несмотря на все претензии, Army of Two можно считать родоначальником современных кооперативных боевиков. Army of Two: The 40th Day наверняка станет достойным преемником: десяток старых приемов, новые трюки для парного исполнения (вроде захвата заложников или добровольной сдачи в плен) — нас ждет кооперативный экшен в превосходной степени. Кажется, мы увидим все, что только можно придумать для жанра совместного прохождения. Или все-таки нет? Ответ — где-то на соседних страницах, под заголовком **Ibb & Obb**. ■

Будем ждать?

Сиквел одного из самых заметных кооперативных шутеров прошлого года приходит на PC — с внятным сюжетом, драмой и новой программой для парного выступления.

Процент готовности:

60%

R&S@GROMANIA.RU

MARS

Кирилл Волощин

ЖАНР
- Экшен
- Ролевая игра

ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен

РАЗРАБОТЧИК
Spiders Games

ПОХОЖЕСТЬ
- Серия Fallout
- Too Human

МУЛЬТИПЛЕЕР
Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2010 года

САЙТ ИГРЫ
www.mars.spiders-games.com

Утверждение, что жанр RPG испытывает жесточайший дефицит новых тем, — миф. Тем полно, просто не все решаются попробовать что-то, отличное от эльфов, вампиров и вечного постапокалипсиса. Недавно образованная студия **Spiders Games** решилась. До этого ее сотрудники занимались как раз эльфами: в составе **Kyiv's Games** они выпустили фэнтезийную экшен/RPG **Silverfall** — игру красивую, но бесконечно унылую. Сегодня авторы Silverfall решительно не узнать: Spiders Games делают мультиплатформенную (PS3 и PC) RPG про Марс, вдохновленную романами Филиппа Дика, Рэя Брэдбери, Кима Стенли Робинсона, фильмами «Вспомнить все», «Безумный Макс» и «Дюна».

Перчатки Пандоры

Итак, Марс. Спустя 200 лет после колонизации и 100 лет после того, как здесь случился катаклизм планетарного масштаба. Катастрофа изменила ось вращения планеты и разрушила все коммуникации, связывавшие Марс с Землей. В результате многие колонии оказались беззащитны перед радиоактивными солнечными лучами: их обитатели либо погибли, либо превратились в мутантов (их тут называют Ashes from Mars, то есть в буквальном переводе «пепел с Марса»). Те, кто сумел избежать рискованных солнечных ванн и в буквальном смысле сохранил человеческое лицо, стали местной элитой. Большинство из них занимает ответственные посты в водоснабженческих компаниях, которые борются друг с другом за власть над израненной планетой.

Нам предстоит играть за одного из таких марсианских аристократов. На выбор предлагается два разных характера: можно примерить на себя роль Сета, элитного солдата, привыкшего действовать жестко и жестоко, или Пандоры — девушки-техномансера, обладательницы специальных перчаток, которые позволяют ей использовать разрушительные техногенные заклинания.

Все это можно было бы сравнить со стандартным для RPG выбором класса, который определяет стиль прохождения игры. Если бы не одно «но»: в **Mars** выбор характера прямо сказывается на сюжете. «Сет и Пандора — это две разные истории, две версии происходящего», — заявила нам Джеан Руссо, основатель Spiders Games.

Игра стартует в переломный момент: мутанты, отбросы общества, подняли новое восстание. Водоснабженческие компании развернули открытую войну. И наши герои, судя по всему, окажутся по разные стороны баррикад — они приближены к лидерам противоборствующих корпораций. В конечном итоге каждому предстоит найти свое место во всем этом и решить несколько политических конфликтов. В какой-то момент истории Сета и Пандоры пересекутся.

Независимо от того, за кого вы будете играть, скучать не придется: нам предстоит посетить множество разнообразных локаций, включая города, пещеры, ледяные полюса и каньоны

Будем надеяться, что это не «харизматичный лидер мутантов», о котором разработчики говорят в интервью.

Mars — первая RPG, в которой любого мутанта проще и эффективней просто вытолкать на солнечный свет.

Марса, сразиться с разнообразными монстрами (Джеан Руссо говорит о «странных, огромных и фантастических существах, получившихся в результате мутаций») и встретиться с массой интересных персонажей. Известно, например, что будет аудиенция с «харизматичным лидером» восставших Ashes. Сможем ли мы переметнуться на их сторону — неизвестно. В любом случае обе истории достаточно линейны, и все решения, скорее всего, будут продиктованы волей сценаристов. Максимум, что нам позволят, — это выполнять побочные квесты, имеющие несколько вариантов решения. То есть диалоги с выбором реплик и разнообразной реакцией окружающих на действия игрока все-таки будут.

Смерть под крышей

Впрочем, нелинейность и моральный выбор — это не то, на что делает ставку Mars. Авторы честно признают, что хотят совместить яростный экшен и сильную, но линейную историю. Тут Spiders Games следуют наметившейся в последнее время жанровой моде: аналогичные мичуринские позывы испытывали создатели **Rise of the Argonauts**; кроме того, о желании показать всему миру, как делать экшен/RPG с интересным сюжетом, говорят и авторы **Alpha Protocol**. Заметим, правда, что и в Alpha Protocol, и в Mass Effect (который, кстати, Джеан Руссо без ложной скромности приводит в качестве главного ориентира в том, что касается постановки Mars), помимо экшена, есть и серьезные моральные дилеммы, и некоторая, мягко говоря, нелинейность.

Основой для «марсианских» сражений выбран брутальный экшен. Соответственно, боевая механика тут предельно наглядна и эффектна. Обещаны сочные комбо, смачные фаталити, исполненные адреналина quick-time-события и долгие схватки с боссами, к каждому из которых, как водится, нужно будет найти свой подход.

Ролевая система, наоборот, будет предельно проста: Сет и Пандора ритмично разучивают уникальные для каждого боевые приемы и заклинания. Никакой харизмы, разговорных и социальных навыков. Единственной неожиданностью тут является тот факт, что девушке доступна необычная магия, основанная на трех видах энергии: электрической, тепловой и звуковой. То есть она сможет убивать, используя, например, силу звукового барьера.

Однако механика Mars не так проста, как кажется. «На этой планете каждый знает два главных условия выживания: солнце — смерть, вода — жизнь. Вы должны избегать прямых солнечных лучей, оставаться в тени и не тратить впустую воду», — рассказывает Руссо. И если с водой все более-менее ясно (H_2O, видимо, будет заменой красным бутылочкам, восстанавливающим здоровье), то с солнечным светом все куда интереснее. Окружающая среда спроектирована таким образом, чтобы в любой момент игрок мог разрушить часть декораций, подставив врагов под радиоактивные лучи. Можно, например, проломить крышу или сломать стену укрытия. Кроме того, можно использовать зеркала, чтобы направлять смертельный свет прямо на головы оппонентов. Сам игрок при этом должен оставаться в тени (в буквальном смысле), то есть разрушать нужно так, чтобы не обгореть самому. В каких-то ситуациях нам придется, наоборот, убирать зеркала, чтобы расчистить теневые проходы.

Особенно нелегко, судя по всему, придется Пандоре. Ей нужно принимать во внимание не только смертельную игру света и тени, но и одновременно тщательно готовить свои атаки. Чтобы эффективно применить техногенное заклинание и убить врага силой звука, девушке в перчатках нужно точно выбрать подходящий момент и при этом постоянно двигаться, не позволяя врагу прервать магическую подготовку.

■■■

Марс, восстание мутантов, войны корпораций, две независимые сюжетные линии, необычная магия, возможность убить врага, просто разрушив крышу над его головой, — звучит, мягко говоря, интригующе. Ролевой жанр определенно нуждается в таких «возмутителях спокойствия». Удивительно, но у Mars до сих пор нет издателя, хотя дата релиза уже определена — сентябрь 2010 года. Впрочем, руководительница Spiders Games вела с нами переписку из самолета, который нес ее на Game Developers Conference 2009 в Сан-Франциско. Так что кто знает — возможно, судьба проекта сложится самым неожиданным образом. Мы со своей стороны искренне желаем французам удачи. ■

Оружие, кстати, можно модифицировать у специально обученных товарищей.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Чуть ли не первая на нашей памяти RPG про красную планету. Извечный вопрос «есть ли жизнь на Марсе?» авторы заменяют на более актуальный: «А можно ли тут выжить?»

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30 %

Алексей Моисеев

The Sims 3

Жанр
Симулятор жизни

Издатель
Electronic Arts
Разработчик
The Sims Studio
Похожесть
Серия The Sims
Мультиплеер
Отсутствует
Дата выхода
2 июня 2009 года
Сайт игры
www.thesims3.ea.com

The Sims 3, главный (и самый популярный) в мире симулятор удовлетворения бытовых потребностей, близится к релизу. Чуть больше года назад на страницах «Игромании» состоялась российская премьера игры, в рамках которой мы рассуждали о великом швейцарском психологе Юнге, лженауке соционике и выясняли, как формируются психотипы в The Sims 3. За безобидным жизнерадостным фасадом этой игры действительно сокрыта колоссальная научная работа, интерактивный социальный эксперимент. Но кроме большой науки в игре есть и более прозаические вещи: целый район, в котором живут, работают, бездельничают, общаются, ругаются, влюбляются и делают ву-ху десятки других электрических человечков. Мы провели несколько часов с рабочей версией игры и отобрали еще девять вещей, которые нужно знать о The Sims 3.

Среда обитания

Район в The Sims 3 — не просто кучка домиков, а полноценная среда обитания для вашего сима. В нем есть жилые кварталы, муниципальные здания (городские службы, школа, библиотека и т.д.), магазины, развлекательные заведения, парк, пляж, а на холмах приютился целый космодром. Теперь все увлечения и предпочтения вашего сима — это вполне конкретные действия. Хотите начать карьеру танцора? Загляните в театр. Желаете половить рыбу? Отправляйтесь к реке. Не умеете рыбачить? Возьмите книгу в библиотеке и научитесь! Но самое главное — вы не одни в этом городе, здесь полно людей, с каждым из которых можно попытаться завести знакомство. Что будет, если взять гитару и пойти играть в парк? А если играть не очень умело? Продуть в турнире по шахматам и дать сопернику по морде? Бегать голышом перед полицейским участком? Замуровать собственного начальника в подвале? Ответы на эти вопросы здесь, в песочнице.

Отредактируй это!

В игре наконец-то появится полноценный редактор персонажей. Вылепить в нем можно кого угодно: хоть Человека-паука, хоть Барака Обаму, хоть графа Дракулу или даже Лиару Тисони. Параметров — миллион, от цвета кожи до узоров на нижнем белье. Возиться с внешним видом симов можно буквально часами напролет. Здесь же при желании создается свой собственный стиль, который легко применяется к любому предмету в игре. Хотите разукрасить дом, мебель, обои, ковры, одежду и машину розовыми сердечками и посмотреть, как на это отреагируют другие? Нет проблем, все необходимые инструменты тут есть.

Хороший, плохой, злой

У каждого сима может быть до пяти уникальных черт характера, которые будут влиять на его поведение, желания и отношение окружающих к нему. Всего же перков 65. Храбрый сим будет сам тушить пожары и может постоять за себя. Технофил всю жизнь проводит в обнимку с ноутбуком. Соня без будильника проспит и конец света. Безнадежный романтик замучает свою вторую половинку бесконечными букетами и ночными прогулками под звездами. Словом, вам вручают не только редактор внешнего вида персонажей, но и редактор их характеров. Предсказываем, что особой популярностью будут пользоваться перки «ненавидящий детей», «злой», «нервный», «гений», «психопат».

Стану космонавтом

В зависимости от черт характера можно будет выбрать заветное желание всей жизни вашего сима и всячески пытаться его исполнить (или мешать в этом, если вы садист). Хотите стать космонавтом, великим вором или секретным агентом? Скрестить, извините, человека и робота? Исполнение желания всей жизни сделает вашего сима навеки счастливым и, что более важно, откроет доступ к уникальным способностям и фантастическим устройствам. Например, телепортатор позволит мгновенно перенестись в любую точку района, а железный мочевой пузырь избавит вашего героя от необходимости ходить в туалет. Наконец-то!

Переменчивое настроение

Помимо цели всей жизни, у вашего сима будут периодически появляться и сиюминутные желания, но в отличие от The Sims 2 здесь можно выбирать, какие из них вы будете исполнять, а какие позволительно или пожалуй даже нужно игнорировать. Например, если вы подчините его настроение пирожным или пирожными, то сима будет также влиять случайные и не очень события. Настроение голодного сима резко идет вниз, а если вдруг он ненавидит детей и при этом станет свидетелем детских капризов, тут и до стресса недалеко. Гадать, что испортило или подняло настроение вашему подопечному, не придется: все изменения с подробными объяснениями отображаются на специальной панели.

Бытовуха

Увы и ах, ежедневные потребности никуда не делись. По-прежнему немалую часть времени занимают походы в туалет, принятие душа, завтраки-обеды, сон, уборка дома. Отключить их нельзя, зато можно автоматизировать. Но все равно слишком много экранного времени занимает обычная бытовуха. Особенно утомляет, что те действия, которые в жизни у нас занимают от нескольких секунд до пятнадцати минут, в игре могут длиться чуть ли не часами (по виртуальному времени, разумеется). Учитывая, что плотность событий возросла, возможностей заметно прибавилось, а жизнь все так же коротка, смотреть на писающих человечков становится не очень интересно.

Держи карман шире

Почти революционное нововведение: у симов появились карманы! Соответственно, класть в них можно все, что душа пожелает (кроме совсем уж больших предметов). Не успеваете позавтракать перед работой? Захватите с собой что-нибудь съестное. Хочется нарисовать пейзажик? Берите мольберт, кисти и краски и отправляйтесь в лес или на пляж. Разные предметы можно найти прямо на улице или в укромных уголках. Обещают даже целый клад, не говоря уже о возможности воровать приглянувшиеся вещи у соседей.

Жизнь после смерти

Раньше случайная смерть ненаглядного сима ставила крест на его прошлом и будущем, особенно если он не успел обзавестись потомством. В The Sims 3 после неестественной смерти герой становится привидением («страшным, но симпатичным», по словам продюсера) и продолжает в таком виде путь к своему заветному желанию. В случае успеха безвременно усопшего можно будет даже воскресить. Пообщаться живым с мертвыми тоже не составляет труда, нужно лишь заглянуть на кладбище. Желательно ночью. Пока, правда, неясно, можно ли будет в таком виде терроризировать город и приедут ли по нашу душу охотники за привидениями.

Креатив приветствуется

С релизом игры будет запущен сайт, построенный по принципу «Спорогедии». На нем каждый желающий сможет выставить своего сима напоказ, завести друзей, поделиться скриншотами и видеороликами. О последних разговор отдельный. В игре, как и раньше, есть функция захвата видео. Ролики можно загрузить на сайт и прямо в браузере состряпать из них небольшой фильм. Инструментарий будет соответствующий: простой монтаж (выбор нужного эпизода, изменение порядка роликов), наложение эффектов и музыки — почти Movie Maker из стандартной поставки Windows.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Главный в мире симулятор жизни электрических людей возвращается. Устоять не сможет никто.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР
АРКАДА

ИЗДАТЕЛЬ
ОТСУТСТВУЕТ

РАЗРАБОТЧИК
РИЧАРД БОЗЕР

ПОХОЖЕСТЬ
- THE LOST VIKINGS
- PORTAL

МУЛЬТИПЛЕЕР
ВДВОЕМ НА ОДНОМ КОМПЬЮТЕРЕ

ДАТА ВЫХОДА
НЕ ОБЪЯВЛЕНА

САЙТ ИГРЫ
HTTP://IBBANDOBB.COM

Ibb & Obb

«Попробуйте произнести: «О-О-О-Б». И «иб». Обб определенно звучит крупнее! Вот он — розовый, тот, что побольше. А Ибб — зеленый, маленький», — такими железными аргументами Ричард Бозер обосновал различия между двумя главными героями своей игры. Создатель **Ibb & Obb** — человек как минимум остроумный, а его титульная работа — далеко не так проста, как кажется на первый (и даже на второй) взгляд.

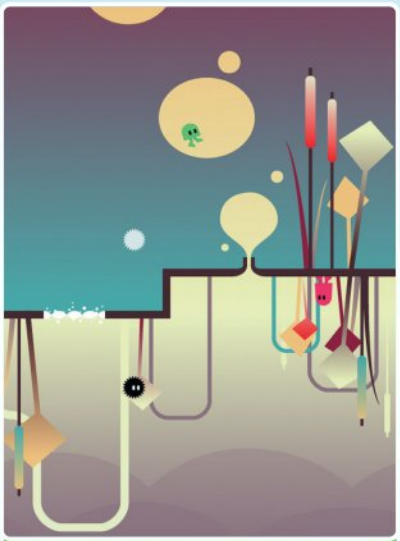
Мы — веселые медузы

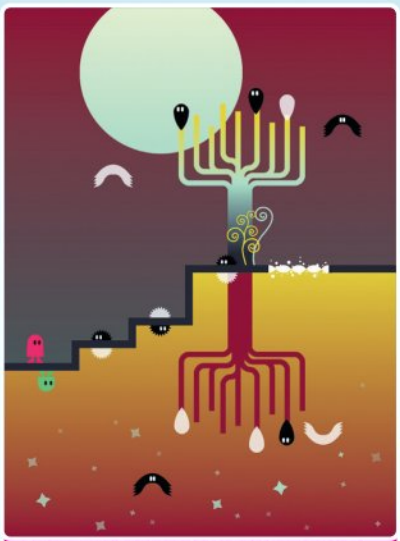
Помимо создания игр, Ричард занимается дизайном и программированием. Кроме того, раз в неделю он ведет… урок рисования! То есть сегодня мы ведем речь о проекте университетского преподавателя.

К Ibb & Obb Бозер подходит со свойственной человеку науки педантичностью — опирается на два собственных принципа. Первый — фундаментальная идея проекта должна сразу же, моментально интриговать. Но при этом в ней обязательно должно быть достаточно глубины, чтобы раскладываться от простых форм к более сложным. Второй принцип состоит в том, что к пользователю игра будет относиться максимально дружелюбно, вникнуть в ее основные законы не составит труда.

Принцип простоты в Ibb & Obb выдержан идеально. С игрой мы ознакомились еще на прошлогодней E3, это платформер, заточенный под кооператив. В главных ролях — две медузоподобные кляксы с ногами, братья Ибб и Обб. В старой демоверсии оба они умели делать три вещи: бегать, прыгать и стрелять. Но даже такой набор функций показался Ричарду избыточным — после ряда игровых тестов стрельба была упразднена.

Самая фундаментальная идея заключается в следующем: все без исключения уровни рассечены по горизонтали толстой линией, по которой бегут наши герои. Линия проходит ровно по центру уровня и делит мир на две части. Враги Ибба и Обба существуют в обеих плоскостях: наверху — их физическая оболочка, которую невозможно уничтожить, а прямо под ней, в параллельном измерении — дух, который исчезает, стоит к нему прикоснуться. Чтобы расправиться с врагом, нужно переместиться в нижний мир и там уничтожить его «эфирное тело». Как это сделать? Очень просто: та самая линия-граница, пересекающая уровень, периодически прерывается — это и есть проход в нижний мир. Прыгнете туда — и оппа — герои сначала провалятся в «яму», а потом приземлятся на границу с другой стороны, вверх ногами.


На поздних этапах параллельные миры будут просачиваться друг в друга такими вот пузырями.


Обратите внимание, что в обеих частях уровня ночь. Только вверху — луна, а внизу — звезды.

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ КООПЕРАТИВ

THE LOST VIKINGS

Вообще, это игра для одного человека, но по сути — чистый кооператив. Трое викингов совмещают обязанности: один стреляет, другой защищает, третий прыгает. Олаф мог подставить свой щит Эрику, чтобы тот на него запрыгнул, — нечто подобное мы увидим в Ibb & Obb.

CURSOR TEN

Еще один однопользовательский платформер, где игрок помогает сам себе. Cursor Ten проходится «вдесятером»: сначала «ходит» один курсор, по истечении нескольких секунд этап начинается заново, но прежний курсор сохраняется и повторяет свои движения. Знаковая картина: пять курсоров остервенело лупят по одной кнопке, пока шестой проскальзывает в открывшийся проход. Бесплатно доступна по адресу http://www.nekogames.jp/mt/2008/01/cursor10.html

BETWEEN

Кооперативная игра от инди-иконы, Джейсона Рорера (автор культового The Passage). Двое игроков строят башню, не видя друг друга. Один предоставляет другому строительный материал — разноцветные кубики. Примерное время прохождения — один час. Невероятно сложная для восприятия игра.

В нижнем мире гравитация перевернута — вы можете делать все то же самое, только наоборот. Попав туда, один из героев, например, расправляется с духами врагов (в этот момент наверху, прямо перед носом его товарища, исчезнут их физические оболочки).

Примерно такую картину увидели Александр Кузьменко и Олег Ставицкий прошлым летом, когда забрели на инди-секцию E3. Они посмеялись, пожали руку автору, попрыгали в двух «измерениях» и приняли Ibb & Obb за обаятельную, но совершенно необязательную безделушку. Но после того, как к нам в редакцию приехала свежая бета-версия, выяснилось, что мы имеем дело с наследником… **Portal**.

Разорванная линия

В Ibb & Obb гравитация не просто скачет туда-сюда вместе с главными героями. Запрыгните в «портал» с разбега — вы упадете в нижний мир быстрее, чем если бы просто шагнули туда. Ничего не напоминает? Друзья, это Portal-геймплей в чистом виде. К ускорению свободного падения здесь добавлено нечто вроде архимедовой силы (выталкивание). И каких только ситуаций на этом не построено!

Самый простой пример: в «нижнем» мире есть высокая планка, и как бы герой ни прыгал, ускорения не хватает, чтобы ее перелететь. Но вас ведь двое! Если Обб встанет Иббу на голову, тот подпрыгнет, и вот теперь, оттолкнувшись от брата, Обб преодолеет препятствие. Сразу после такой задачи мы столкнулись с идентичной проблемой, просто планка была еще выше. Ситуацию явно нужно было решать тем же способом, но ничего не выходило. Оказалось, братьям надо было всего лишь поменяться ролями: Обб ведь выше, ему нужно было встать в основании импровизированной пирамиды, чтобы придать брату нужное ускорение!

Но Обб не только выше, он больше, а значит — тяжелее. Он мгновенно уходит вглубь, когда погружается в нижний мир, а юркий Ибб никак не может пойти ко дну, его «выталкивает» обратно (инвертированная гравитация, помните?), словно надувной мяч. То есть, умея лишь бегать и прыгать, братья все же обладают геймплейной индивидуальностью. Ричард не бросал слов на ветер, говоря о простых правилах и глубокой концепции.

Каждый этап в Ibb & Obb — это рафинированный двумерный Portal, где есть только поверхность, «входы» и «выходы». Вникнув в игровую механику, вы вдвоем на огромной скорости несетесь сквозь череду порталов, Ибб и Обб симметрично мелькают с разных сторон линии, лишь на мгновение останавливаясь, а потом вновь уносясь в разрыв. По словам Ричарда, высшее мастерство в Ibb & Obb — пройти уровень, вообще не касаясь земли, только ныряя и выныривая. При этом не стоит забывать, что игра заточена под кооперативное прохождение и нужно помогать друг другу, а не только синхронно и ритмично скакать.

Помимо упомянутой разницы в росте и весе, к координации действий героев подталкивает также разница в цвете — тут присутствует классическая задача с цветными дверьми, куда вход открыт только персонажу соответствующего окраса. Бывают и ситуации, когда потребуется прийти на помощь другу: попав в определенную зону, персонаж потеряет способность ходить — будет стоять и ждать, пока товарищ прикосновением вернет его к жизни.

Именно на таких ситуациях строятся все современные кооперативные игры вроде **Left 4 Dead** или **Resident Evil 5**. Только Ричарда интересуют взаимоотношения между игроками в более широком смысле. А потому можно надеяться и на соперничество. Во время очередного теста Бозер решил смоделировать следующую ситуацию: Иббу и Оббу дали шляпу — одну на двоих. Ее можно было носить на голове или сбить с соседа выстрелом. Никакой практической пользы шляпа не имела, но люди устраивали настоящие драки за право обладать ей. Две цветных кляксы в яростной схватке за шляпу — достойный материал для социального исследования!

■■■

За внешней простотой и нарочито легкомысленным внешним видом оказалась скрыта одна из самых многообещающих инди-игр этого года. Удивительно, но идеи Portal, как выяснилось, можно развивать и в полном 2D. И это при том, что Ричард не так давно занялся разработкой игр. Он просто следил за индустрией, читал соответствующую литературу (например, Homo Ludens Йохана Хейзинга и Theory of Fun Рафаэля Костера) — и вот стоит на пороге собственного жанрового открытия. Чем не пример для всех нас? ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Обманчиво простой платформер: оказывается, если в разделяющей экран линии сделать несколько надрезов, получится двумерный кооперативный Portal.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

МАКСИМ ЕРЕМЕЕВ

ПОЛЕ БИТВЫ — ЗЕМЛЯ

НОВОЕ ЛИЦО СЕРИИ BATTLEFIELD

В 2002 году небольшая шведская студия, известная в основном по гоночным аркадам и симуляторам пинбола, выпустила игру, навсегда изменившую многопользовательские шутеры. До 64 игроков на карте, 5 классов персонажей, разнообразная техника и даже воздушные сражения: **Battlefield 1942** навсегда определила внешний вид и внутреннее устройство жанра. Угнаться за ней не мог никто.

Потом были дополнения, ответвления и сиквелы. Действие переносили в будущее (**Battlefield 2142**), на тропу Хошимина (**Battlefield Vietnam**), на Ближний Восток и в Среднюю Азию (**Battlefield 2**). Этим летом, семь лет спустя после релиза оригинальной игры, Battlefield возвращается к корням — вокруг снова бушует Вторая мировая.

В этом году Battlefield — это не только бесконечная война с Вьетконгом, террором и паназиатскими соседями. Это еще и погоня за грязным золотом, неуставные отношения и много-много черного юмора. Это умопомрачительная физика и возможность сровнять с землей почти любое здание на карте.

В чудесном городе Стокгольме «Игромания» знакомится с двумя новыми играми из семейства Battlefield и пытается ответить на несколько непростых вопросов. Чем **Battlefield 1943** отличается от **Battlefield Heroes**? Что лучше — всеобщее равенство или возможность получить награду за потраченное на игру время? Отчего **Bad Company 2** суждено стать менее смешной, чем первая часть? И главное — почему тем, кто играет на PC, вообще следует беспокоиться о судьбе консольного шутера?

BATTLEFIELD 1943

1943-й был насыщенным годом. Середина войны, окончание Сталинградской битвы, африканский корпус немцев сдается союзникам, девять дней грохочет сражение на Курской дуге. Но Патрик Лю, главный продюсер **Battlefield 1943**, в ответ на вопрос о том, как отразится на игре смена исторического периода, только смеется: «Да бросьте, мы просто подумали, что название **Battlefield 1942 II** будет совсем уж глупо смотреться на коробке».

Новая игра гораздо компактней. Семь лет назад **DICE** в буквальном смысле раздвигали рамки жанра, забрасывая орды игроков на огромные карты. Практически любой уровень Battlefield 1943 можно за несколько секунд проехать на «Виллисе» из одного конца в другой. Уменьшилось и максимальное число игроков: теперь одновременно в битве может участвовать до 24 человек. Вместо пяти классов — всего три. Это солдат (дальнобойная винтовка, гранаты), инженер (автомат, гранатомет) и снайпер (оптика, штык для ближнего боя). Правда, если рядом с вами погиб другой боец — неважно, друг или враг, — вы можете поднять его оружие и превратиться, например, из грозы всех танков в незаметного юношу с очень хорошим зрением и отличной винтовкой.

Темп у Battlefield 1943 просто запредельный. Если начать раунд на одном из авианосцев у берегов Иводзимы и попробовать добраться до берега вплавь, есть хороший шанс успеть как раз к финалу битвы. Двигаться нужно постоянно, безопасных мест на картах не бывает в принципе — в любой момент из кустов может выскочить одуревший от жары японец с катаной наголо. Доты обходят с флангов и забрасывают гранатами. В небе рыщут вражеские «Зеро», которые одинаково ловко управляются как с воздушными, так и с наземными целями.

Схватки за контрольные точки начинаются и заканчиваются почти мгновенно. Эти наскочили, те поднажали, с обеих сторон прибежало подкрепление, два маленьких войска столкнулись, как две волны, и исчезли. А на месте драки остались один-два солдата, деловито присевших у флагштока, который в очередной раз сменил хозяев.

Геройство

Все это поразительным образом напоминает другой проект DICE из линейки Battlefield. А когда Ларс Густавссон, творческий директор всей серии, признался, что на момент релиза в игре будет всего 3 карты (Иводзима, остров Уэйк и Гуадалканал), все стало на свои места. Ну конечно! Это же точь-в-точь **Battlefield Heroes**, казуальный шутер с переодеваниями, который DICE вовсю тестирует уже несколько месяцев!

Разработчики этого сравнения почему-то пугаются. Патрик Лю качает головой и повторяет то, что сказал примерно час назад залу, полному журналистов: «Это не глупая игра, это не казуальная игра. Просто в ней легче освоиться». Он отрицает влияние Heroes (которую мы поостереглись бы называть «глупой») на свою игру. Ларс возражает: «По-моему, есть некий общий опыт студии». Сходство между Heroes и 1943 очевидно.

К тому же обе игры будут распространяться только цифровым способом, через интернет. Играть можно будет только в онлайне — никаких баталий в локальной сети и уж точно никакого однопользовательского режима. «Так что же, мы не сможем прийти в магазин и купить там коробку с Battlefield 1943?» — переспрашиваем мы у Патрика Лю. «Именно так!» — кивает тот. Ларс пытается сгладить углы: «Мы понимаем, что есть еще рынки, не привыкшие к цифровой дистрибьюции. И попытаемся что-нибудь придумать».

Чем дальше, тем сложнее становится разглядеть в Battlefield 1943 хоть какие-то отличия от миниатюрных Heroes: в моделях больше полигонов, челюсти у американских солдат не выдаются так далеко за пределы лица... да вот, пожалуй, и все. Но совсем скоро выясняется, что в собранной специально для нас версии игры еще многого не хватает.

Борт номер один

Главное, чего мы не увидели и что авторы поклялись включить в игру, — это взаимодействие внутри отрядов. Сквады можно формировать прямо на поле боя, и сейчас их командир — должность скорее номинальная. Но уже совсем скоро у каждого руководителя отряда появится возможность отдавать подчиненным приказы. Чтобы отдать указание, вам не придется лезть в специальный интерфейс, все делается одной кнопкой. Посмотрели на вражеский флаг, нажали — и тут же на карте появился специальный маркер, недвусмысленно намекающий, что вашим

Танков боятся все. Пока на сцене не появляется человек с базукой и не напоминает спрятавшимся за броней солдатикам, что на этом свете нет ничего вечного.

Пока пехота копошится на земле, избранные режут небеса стальными крыльями. Приятно бывает посмотреть, как случайное дерево сносит такому зазнайке крыло.

солдатам надлежит сдохнуть, но отбить позицию у противника. Кроме того, уже сейчас можно указать в качестве точки воскрешения свой отряд, а не один из флагов, разбросанных на карте. Все это встречалось в Battlefield и раньше, но в DICE вообще не любят революций, их метод — дотошная шведская полировка знакомой механики.

Удирая от одного особенно назойливого японца, мы буквально лбом натыкаемся на еще один важный элемент, отличающий 1943 от Heroes. Это бункер. Обычный бетонный бункер с толстенными стенами и вращающейся антенной на крыше. После начала раунда он некоторое время «заряжается», а затем — открывает свои двери. Тот, кто успеет войти в них первым, получит в кратковременное пользование самое, пожалуй, разрушительное оружие в игре — бомбардировщики. Заслышав исходящий из бункера зов, они появляются над дальним краем карты — где-то над океаном — и неспешно пролетают над островом, наполняя воздух гудением двигателей. Там, где упадут их бомбы, не останется практически ничего, кроме обломков. Управлять бомбардировщиками невероятно приятно. Вы парите где-то высоко-высоко в синем тропическом небе, слушаете низкий убаюкивающий гул. Корректировка траектории происходит по мановению руки — бомбардировщики нехотя уходят чуть влево. Переключаетесь на бомбовый

МОДНЫЕ ГЕРОИ

Этим летом в серии Battlefield ожидается еще одно прибавление. Battlefield Heroes, игра, целиком составленная из тенденций и трендов. Анимационный многопользовательский шутер, который устанавливается за несколько секунд через браузер и оттуда же запускается. Некоторые идеи позаимствованы из смежных жанров. Например, внизу экрана постоянно болтается панель, при помощи которой игрок переключает оружие и активирует специальные способности. Так в World of Warcraft охотник, не задумываясь, нажимает двойку и вешает на будущую жертву заклинание Hunter's Mark. Heroes не будет стоить ни копейки, за право играть в нее не надо будет вносить абонентской платы, но разработчики внимательно изучили опыт корейских коллег и собираются жить за счет рекламы и микротранзакций. Тут, правда, возникает вопрос баланса — если богатые получат преимущество над тренированными и талантливыми, выйдет как-то некрасиво. Поэтому продавать предполагается не оружие, а одежду, не обладающую никакими особыми свойствами: брюки, жакеты, шляпы.

Вместе с тем это отличная игра, впитавшая в себя весь богатый опыт DICE. Все, чему эти люди научились за годы работы над серией Battlefield, нашло применение в Heroes. Сейчас игра активно тестируется и, судя по всему, выйдет, наконец, этим летом.

Знакомьтесь: бомбардировщики. Уже доставили свой смертоносный груз по назначению.

прицел, нажимаете на кнопку, люки открываются, и на землю валятся десятки бомб. Как чувствуют себя в это время те, кому не повезло оказаться внизу, мы довольно скоро узнаем на собственной шкуре.

Наконец, в Battlefield 1943 все оружие и техника доступны с самого начала (Heroes во многом построена как раз на возне с разнообразными пистолетиками, штанишками, кепочками и ботиночками). Патрик Лю комментирует это так: «Мы хотим, чтобы все игроки находились в равных условиях. Например, если вы купили нашу прошлую игру, Battlefield 2142, не сразу после выпуска, а через год или два, то оказались бы в заведомо проигрышном положении. Все ведь уже убежали далеко вперед. Нехорошо». Решение неоднозначное: дополнительная экипировка, которая становится доступной по мере игры, была важной частью последних Battlefield, и ее отсутствие наверняка расстроит многих поклонников сериала. Патрик хмурится: «Ну, у нас по-прежнему будут звания и награды за мужественное поведение на поле боя. Практической пользы от них никакой, но хоть будет чем похвалиться перед друзьями».

■■■

Главное, что становится понятно после трех часов беспрерывной стрельбы, снайперских дуэлей, воздушных стычек и фрагов, фрагов, фрагов: Battlefield 1943 будет очень хорошей игрой. Даже сейчас, даже несмотря на то, что многое из задуманного авторами еще не реализовано, в нее страшно интересно играть. Идиотский розовый геймпад (мы везучие на такие шутки судьбы) у нас из рук вырывали втроем. Хотелось снова облететь вокруг горы Сурибати, разогнавшись на джипе, перепрыгнуть через взорванный мост, еще разок полюбоваться на то, как косит чахлые деревья пулеметная очередь. Это, кстати, небольшой подарок всем PC-игрокам от **Battlefield: Bad Company**. Battlefield 1943 построена на переработанном движке **Frostbyte**, который шведы написали именно для своего консольного шутера. Главное его достоинство — почти тотальная разрушаемость декораций (включая здания).

Что же до недостатка контента (все-таки кому-то может показаться, что три карты — это маловато), скажем по секрету, что уже сейчас в случайно увиденном нами главном меню Battlefield 1943 есть пункт с говорящим названием Downloadable content. Кто бы сомневался! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

- Компактный Battlefield на 24 человека. С тремя картами в комплекте
- Полная разрушаемость, полученная в наследство от Battlefield: Bad Company
- Простая, но действенная командирская система

В Battlefield 1943 от врага не спасут никакие укрепления. Положиться нельзя ни на толстые стены, ни на узкие бойницы. Только на себя самого.

Почему-то в случае с Battlefield фраза «снова Вторая мировая» не вгоняет в депрессию.

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

С консолями у Battlefield долгое время не ладилось. Попытка пересадить проверенную механику на новую почву, предпринятая DICE в 2005 году, когда вышел порт Battlefield 2 с подзаголовком **Modern Combat**, более или менее провалилась. К следующему заходу компания готовилась три долгих года. И на этот раз — не просчиталась.

Если вы играете только на PC и у вас никогда не было Xbox 360 или PlayStation 3, то вы, скорее всего, никогда не играли в Bad Company. Меж тем, это крайне достойная и неожиданная игра.

«Когда в прошлом году мы выпустили Bad Company, публика оказалась к этому не готова. Такого никто не ожидал», — признается Ларс Густавссон. Что же так удивило консольных игроков год назад? В Bad Company была полноценная однопользовательская кампания. О том, что DICE делают сюжетный Battlefield-шутер, знали все. Но мало кто ожидал, что там будут по-настоящему смешные диалоги и отличные, яркие персонажи. Карл-Магнус Тродссон, исполнительный продюсер серии Battlefield, рассказывает: «Однопользовательский режим мы изначально планировали как приманку для консольных игроков, которые купят игру, пройдут все миссии, а потом полезут биться в онлайн». Тем временем самая популярная среди фанатов Bad Company история — не о том, как «Серега зафрагал Петьку из снайперки», а о том, как один из героев игры, раздолбай по фамилии Хаггард, единолично вторгся в нейтральное государство, когда гнался за грузовиком, груженым золотом. Сюжет сделал поворот, которого не планировали даже его создатели, и из вспомогательного превратился в основной элемент Bad Company. Это редкое свойство шутера, когда в него играют ради диалогов.

Вторая составляющая успеха игры — движок Frostbyte. Работа над ним, как признаются сотрудники DICE, заняла больше времени, чем все остальные упражнения, связанные с Bad Company. Главным достоинством шведского мотора провозглашалась даже не способность выдавать красивую картинку (хотя и это тоже), а тотальная разрушаемость вообще всего. Деревья можно было рубить точными очередями пулеметов. Спрятавшись от пуль в каком-нибудь доме, можно было в два счета остаться без укрытия — для того, чтобы разнести почти любую стену, достаточно одной гранаты. Впрочем, то же самое касалось и ваших оппонентов. Как приятно было проделать взрывом новый вход и дать в него несколько очередей — прямо так, не целясь, потому что все равно ни пса не видно из-за дыма и поднявшейся в воздух пыли. Ну а чудеснее всего было то, что те же самые принципы работали в мультиплеере.

Историческая родина

Bad Company 2 в Стокгольме показывали далеко не так охотно,

Как подсказывает нам нашивка на форме солдата, Bad Company 2 посвящена войне с Россией. Опять.

Ко второй части Bad Company окончательно превратится в полнокровный военный боевик.

Движок Frostbyte в действии. Смотреть на это нам не надоест, кажется, никогда.

как Battlefield 1943. На Иводзиме мы лично провели несколько часов, то обороняя, то захватывая остров, а тут дело ограничилось недлинным геймплейным роликом и двумя интервью. Тем не менее мы сумели разузнать кое-что интересное.

Во-первых, вторая часть появится на PC и попытает счастья в стране синего экрана смерти и годами не обновляемых аудиодрайверов. По этому поводу у всех на устах один вопрос: каким образом DICE собирается продать PC-игрокам продолжение истории, начала которой те не видели? Разработчики, судя по всему, были к этому готовы, потому что отвечают с поразительным единодушием. И Карл-Магнус, и Патрик Бах, главный продюсер Bad Company 2, заявляют: хоть в сиквеле и продолжается сюжет оригинальной игры, сценарий специально написан таким образом, чтобы для его понимания не нужно было вообще никакого знакомства с первой частью. История самодостаточна, и ею якобы смогут насладиться как поклонники Bad Company, так и те, для кого это название пока — пустой звук.

Во-вторых, улучшен движок. Теперь он умеет не только переводить дома из состояния «цело» в состояние «разрушено», но и относительно честно обсчитывать осколки, отлетающие от твердых поверхностей. Патрик Бах называет это Destruction 2.0: «Если вы сидите за обломком стены, то вражеские пули будут постепенно отщипывать от нее кусочки, пока вы в конце концов не лишитесь укрытия». Звучит интересно, но в отрывке, который нам показали, гораздо заметнее было другое — в Bad Company 2 стало гораздо больше постановочных сцен. Например, в одном эпизоде герои преследуют некий грузовик, в это время за ними самими гонятся русские войска — сперва на квадроциклах, затем на БТР, ну и наконец на вертолете. Заканчивается погоня в туннеле. Вертолет скребет винтом по стенам и садит по героям из пулемета, те матерятся и дрожащими руками заряжают гранату в РПГ.

Впрочем, далеко не все эффектные сцены в Bad Company 2 порождены скриптами. Вот, например, вызов штурмовиков происходит полностью под вашим контролем: главный герой берет в руки бинокль и указывает самолетам цель. Через несколько секунд те проходят над уровнем почти на бреющем полете (это пока еще скрипт) и сбрасывают бомбы. Поднимается облако дыма. Мачта с антеннами, стоявшая чуть в стороне от взрыва, несколько раз наклоняется то в ту, то в эту сторону — и рушится на дорогу, перед самым носом у героя. А вот это уже — движок.

Новое любимое слово разработчиков Bad Company 2 — «аутентичность». Правда, объяснить, что именно имеется в виду, они толком не могут. Из оружия станет сложнее стрелять? Нет, ничего подобного. Может, управлять машинами будет тяжелее? Да бог с вами! Что же тогда? Если верить Ларсу Густавссону, повышение аутентичности означает, что смешного в игре станет меньше и мы, наконец, поймем, что война — это не хи-хи и не ха-ха, а самый настоящий ад. С другой стороны, авторы признаются, что не готовы совсем отказаться от хохмачества — предыстория обязывает.

■■■

По большому счету, сиквел — это своеобразная работа над ошибками. DICE приведут в порядок AI (который в первой части по сообразительности мог конкурировать разве что с прикроватным столиком), плотнее примотают разрушаемость к геймплею и вернут сериал на историческую родину. Давно бы так.

P.S. Ну и, если вы еще не догадались по скриншотам, финальное разоблачение. Как и первая часть, Bad Company 2 повествует о войне Америки с — правильно! — Россией. Место действия продемонстрированного нам уровня — Абхазия. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

- Четыре идиота в солдатской форме против российской армии
- Полная разрушаемость всего и вся
- Удивительно смешной солдатский юморок

Благодаря тотальной разрушаемости за работой штурмовиков тут можно наблюдать бесконечно.

Бородатый анекдот про кавказских боевиков Развал Сараев и Подрыв Устоев идеально иллюстрирует как геймплей, так и сюжет Bad Company 2.

ВЕРДИКТ

Во что поиграть

В ЭТОМ месяце

Прямо сейчас вы наверняка заняты постановкой своей собственной версии истории Европы (см. **Empire: Total War**), но разрешите вас отвлечь от этого, безусловно, увлекательного занятия.

Во-первых, до PC добралась-таки jRPG **The Last Remnant**. У нас тут сложился уникальный в своем роде прецедент: PC-порт оказался лучше, играбельней и стабильней, чем оригинальная консольная версия. В общем, если вы хотите увидеть первый в истории разумного человечества играбельный порт японской RPG, то The Last Remnant ни в коем случае не стоит пропускать. Это достойный жанровый представитель со всеми подобающими характеристиками: предынфарктным пафосом, невообразимыми прическами, ну и далее по тексту. Всем, для кого слова «косплей» и «Рика» не являются ругательными, — добро пожаловать.

Любителям традиционных европейских развлечений тоже есть чем себя занять в этом месяце. Изданная французами, разработанная румынами и подсмотренная у японской серии **Ace Combat** игра **Tom Clancy's HAWX** — это на самом деле интересный авиационный экшен. Ubisoft Romania традиционно не хватает японского визионерства, но на сегодня это единственная на PC игра, где можно плюхнуться в высокополигональный современный истребитель и, не отвлекаясь на управление, взмыть в небо.

Наконец, не оправдались (к счастью) наши переживания по поводу «**King's Bounty: Принцессы в доспехах**», которую мы было приняли за «аддон для девочек». Определение во многом верное (чрезмерно милый дракончик на экране, героиня, закованная в бронекомбинацию), но это все еще King's Bounty, с ее безупречным балансом и геймплеем. Если оригинал исхожен вами (как и нами) вдоль и поперек — не пропустите.

Всем, кто не находит себе места в ожидании **Mafia 2** (свежайшие подробности из Праги см. в этом выпуске, в рубрике «Из первых рук»), адресован мафиязаменитель **The Godfather 2**. «GTA со стратегическим режимом», «симулятор рэкетира и бухгалтера» и прочие обидные формулировки — все это про нее. Тем не менее этот компетентный GTA-клон поможет вам занять руки до пришествия «Мафии».

Ну и, наконец, **The Path**. Самая радикальная на сегодня арт-игра, которая продается за деньги. Интерактивный спектакль, практически начисто лишенный геймплея. Готический симулятор блуждания в темном лесу. Претензионная ерунда — все это в равной степени можно сказать по поводу The Path. Однако ничего более удивительного и необычного в сфере арт-игр в этом году не происходило.

The Path нужно увидеть хотя бы потому, что уже в следующем номере случится **Braid** — и вы забудете не только о том, что такое компьютерные игры, но также о том, что такое пространство и время. Советуем подготовиться.

Олег Ставицкий, редактор

SINS OF A SOLAR EMPIRE: ENTRENCHMENT

- Жанр: стратегия в реальном времени ■ Издатель: Stardock Games
- Разработчик: Ironclad Games ■ Мультиплеер: интернет, локальная сеть
- Системные требования: 1,8 (2,2) ГГц, 512 Мб (2 Гб), 128 (256) Мб видео

В прошлом году космическая стратегия **Sins of a Solar Empire** произвела локальную революцию в жанре: совмещая в себе все лучшее от RTS и глобальных стратегий, она нашла идеальный баланс между излишней сложностью и простотой. Напоминаем, это была глобальная космическая sandbox-стратегия в реальном времени: с одной стороны, мы захватывали и обустраивали планеты, с другой — сражались с конкурентами, затачивая флот под нужды текущей обстановки на фронте.

И вот спустя год вышло первое из трех запланированных мини-дополнений — **Entrenchment**. Главное его нововведение — новые возможности по укреплению обороноспособности вашей фракции. На дереве технологий выросла еще одна ветка — Defense. Здесь мы разучиваем новые технологии, позволяющие отстраивать огромные орбитальные станции. Звездные базы потом можно развивать по нескольким направлениям и использовать их в самых разных целях: для строительства новых флотилий, укрепления собственных флангов и даже для того, чтобы обрушивать на вражеские планеты метеоритный шторм с помощью телекинеза. Кроме того, выстраивая оборону, вы можете прокладывать минные поля и использовать специальное оборудование, которое в числе прочего умеет замедлять флот врага на поле боя.

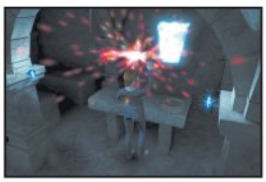
Увеличение защитных возможностей потребовало, соответственно, усилить и атакующую мощь всех участников противостояния. Для этого фракциям выдали новые мощные корабли. Так, TEC получили в свое распоряжение торпедный крейсер Ogrov, который является самым мощным аргументом при атаке одиночной цели. А The Advent используют крейсер Adjudicator, который, наоборот, специализируется на атаке нескольких целей сразу.

Изначально предполагалось, что **Ironclad** ограничатся вышеназванными добавками. Но не тут-то было. На самом деле дополнение разрабатывали почти год в теснейшем сотрудничестве с сообществом. И в результате игра заметно похорошела: авторы улучшили баланс, доработали AI (компьютер теперь использует новый алгоритм отступления), добавили новые полезные функции в и без того практически идеальный интерфейс (появилась закладка «быстрого старта» и возможность на ходу увеличивать или уменьшать скорость одиночной игры), оптимизировали графику и звук. Одним словом, одна такая «исправленная и дополненная» версия отличной игры стоит иных «полноценных» сиквелов. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0

LEGEND OF CRYSTAL VALLEY

- Жанр: квест ■ Издатель: Sandlot Games ■ Разработчик: Cateia Games
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Завязка у **Legend of Crystal Valley** не самая оригинальная: юная девушка по имени Ева отправляется на поиски отца, находит в его доме потайной ход и попадает в удивительный сказочный мир. Уже на первых локациях мы общаемся с болтливыми троллями, добрыми ведьмами и харизматичными селянами, которые совершенно спокойно воспринимают подобное соседство.

Дальше — больше: героиню ждут истеричные дварфы, холодные андроиды и молчаливые роботы, ящерица-портретист, драконихa, потерявшая яйцо, и даже ходячая пародия на сами угадайте кого, Melvis The Duke. У каждого куча проблем, и, чтобы найти папу, Еве приходится активно помогать окружающим. Мы собираем травы для ведьмы, чиним музыкальный аппарат за выпившего мастера, договариваемся о новых колесах для телеги и даже снимаем проклятие с целой деревни. Проблем много, и далеко не все из них решаются пиксельхантингом. Тут масса разнообразных головоломок на любой вкус: задачки с рычагами и механизмами, диалоговые пазлы, дешифровка каких-то стихов. Но самое главное — Ева может использовать магию. Заклинания открываются постепенно и дают героине массу интересных новых возможностей: например, телекинез и возможность уменьшить себя до размеров крохотной полевой мышки. В какой-то момент магия становится практически единственным вариантом решения всех наших проблем, и это, пожалуй, самые лучшие моменты игры.

Атмосферу авторы создают проверенным способом: смешав французский с нижегородским, то бишь фэнтези с современностью, подбросив кросскультурных ссылок, немного юмора и много болтливых сказочных созданий. Игра временами кажется «обезжиренной»: мило, чуть иронично, но не более того. Головоломки по большей части очень просты. Зато авторы, сочиняя шутки, не скатываются в пошлость. А невысокая сложность для кого-то, наоборот, станет отличным стимулом, чтобы принять участие в этом ироничном, ненавязчивом приключении. Да и магия спасает положение. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

ТАРАС БУЛЬБА

- Жанр: экшен/ролевая игра ■ Издатель: Руссобит-М
- Разработчик: Burut CT ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 2 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 128 (256) Мб видео

Разработанный воронежской студией **Burut CT** «**Тарас Бульба**» аккуратно, с минимальными отклонениями от текста, воспроизводит основные события фильма (и даже проиллюстрирован в некоторых местах кадрами из него). Полковник Бульба здесь напивается горилкой, дерется с домочадцами, рубит проклятых ляхов и зычно кричит «гойда!». Сделана игра на том же движке, что и предыдущая работа «Бурута» — «**Трудно быть богом**», и внешне очень ее напоминает (с поправкой на известный колорит и душераздирающее: «Я тебя породил — я тебя и убью!»).

Кажется, «Бульба» — готовый материал для простого, душевного экшена, но авторы отчего-то пытаются изобразить его более-менее полноценной RPG. Казаки, зная о том, как приверженен Тарас идеалам запорожского братства, нагружают его своими мелкими проблемами, а тот, конечно, не в силах отказать дорогим товарищам. Ролевая система примитивна, о балансе, кажется, вовсе никто не думал — деньги и лечебные зелья вскоре после начала игры оседают в инвентаре мертвым грузом.

Пройдите «Бульбу» до конца — и не вспомните потом ни одного момента, когда игра по-настоящему бросала бы вам вызов. Даже вылазка старого Тараса во вражескую Варшаву по сложности напоминает утренний поход в магазин за молоком. Кроме того, разработчики забыли установить хоть какие-то ограничения на конный бой. В отличие от того же «Трудно быть богом» скакунов здесь не нужно покупать, они всегда доступны и обладают просто зверским запасом здоровья. В итоге большую часть игры мы безо всякого труда закликиваем толпы поляков, гордо восседая в седле. Очень увлекательно. А впрочем, и на земле делать особенно нечего. Экшен тут примитивный: на все про все дано ровно пять (!) умений: по два на легкое и тяжелое оружие да прицельный выстрел из винтовки. Побочные же квесты скорее нагоняют уныние, чем радуют, заставляя наматывать круги по однообразным локациям.

В итоге единственное, чем запоминается «Тарас Бульба» от Burut CT, — это яркие, богатые деталями панорамы запорожских хуторов: с курями, грустными собаками, лопухами и застольями чуть ли не в каждом дворе. Спасибо и на этом. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

ШТЫРЛИЦ 4: МАТРИЦА — ШАГ ДО ГИБЕЛИ

- Жанр: очень плохой квест ■ Издатель/разработчик: Сатурн+/Магнамедиа
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 700 МГц (1 ГГц), 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео

Настолько цельные в своем убожестве игры встречаются очень редко. Рассуждая о них, не приходится ссылаться на смягчающие обстоятельства («зато тут смешные шутки») и подолгу обдумывать оценку. Потому что с первой же секунды, с первой ноты ремиксованных «Мгновений» становится понятно: это неописуемо плохая игра. Все в ней настолько скверно, что за разворачивающимся на экране содомом наблюдаешь даже с некоторым любопытством: интересно, на что хватит авторского дурновкусия. Хватает на многое.

«Штырлиц 4» — это такой современный субкультурный «Евгений Онегин». Энциклопедия русской квестовой жизни. Он, словно губка, впитал в себя источаемую жанром зловонную жижицу несмешных шуток и пошлости. Всю обязательную программу игра откатывает в первые же пять минут. Шутка про водку («алкоголизмом не страдают, а наслаждаются»), шутка про потенцию («Почетная грамота за успешное внедрение в радистку Кэт»), шутка про Голливуд (первый персонаж, которого встречает Штырлиц, — Голлум, а сюжет игры пытается пародировать «Матрицу»). Наконец, шутка про сексуальные меньшинства (четвертая локация — гей-клуб, бармен называет Штырлица «пра-а-а-а-ативным»).

Все это — уродливо нарисовано и отвратительно озвучено. Вам интересно, как обстоят дела с головоломками? Скажем так, не очень хорошо… — *Максим Еремеев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **0.5**

MONSTERS VS. ALIENS: THE VIDEOGAME

- Жанр: аркада ■ Издатель: Activision ■ Разработчик: Beenox Studios
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,8 (2,4) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (512) Мб видео

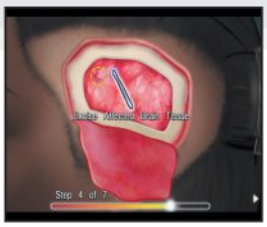
DreamWorks Pictures уже давно научилась синхронизировать выпуск своих мультфильмов с появлением на прилавках магазинов одноименных игр. Так что выход **Monsters vs. Aliens: The Videogame** — абсолютно закономерный ход. Ее авторы, **Beenox Studios**, уже доказали, что умеют делать простые, но милые сердцу игроизации — см., например, их **Bee Movie Game**.

В своей новой игре разработчики не дают нам скучать: за каждого персонажа картины геймплей разительно отличается. Например, гигантская Сьюзен лихо разъезжает на импровизированных роликах, периодически упражняясь в quick-time-events, синий студень Б.О.Б. решает пространственные головоломки, а полуобезьяна-полурыба вовсю машет кулаками, превращая действие в незамысловатый beat'em up. Уровни получились небольшие, и подконтрольные герои постоянно меняются, отчего игра не успевает приесться. Прибавьте ко всему вышесказанному знакомый по фильму юмор, а также дополнительные материалы и уровни, открывающиеся за неустанное собирательство местной валюты. В итоге игра справляется со своей задачей и помогает продлить впечатления от мультфильма. Большего, собственно, не нужно. — *Артем Комолятов*

ДЛЯ ДЕТЕЙ

GREY'S ANATOMY: THE VIDEO GAME

- Жанр: мыльный симулятор хирурга ■ Издатель: Ubisoft Entertainment
- Разработчик: Longtail Studios ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,4 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (256) Мб видео



Grey's Anatomy («Анатомия страсти» в России) — типичный представитель популярного жанра «мыло о врачах». Внешняя неоригинальность идеи не помешала ему разменять пятый сезон, получить множество наград и армию фанатов.

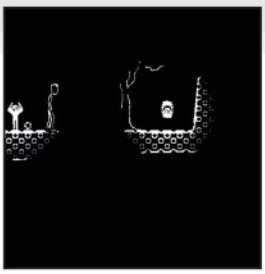
Longtail Studios предлагают нам виртуальную инкарнацию сериала, выполненную по бабушкиному рецепту: знакомые физиономии персонажей плюс убийственная концентрация мини-игр. Герои на мониторе скандалят, ставят диагнозы, проводят операции — и все посредством ваших манипуляций мышью во время специальных вставок (разрезать кожу по пунктиру, сшить рану по точкам и т.д.). Того, что принято называть challenge, здесь нет и в помине — мини-игры просты до безобразия. При этом игра крайне неуютно чувствует себя на PC, ведь изначально она заточена под возможности Wii. Отсюда главный недостаток — играть неинтересно.

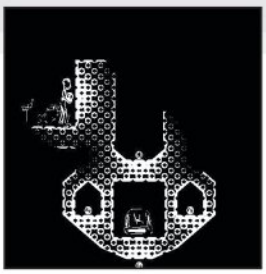
Зато интересно смотреть. Все шесть эпизодов воспринимаются как часть «потерянного» сезона — вся положенная атрибутика и режиссерские приемы позаимствованы из сериала. Увы, если вы не являетесь поклонником оригинала, то вряд ли протянете за игрой более получаса. — *Артем Комолятов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.5**

CLOSURE

- Жанр: аркада ■ Издатель: отсутствует ■ Разработчик: Тайлер Глэйель
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (2) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видеоо



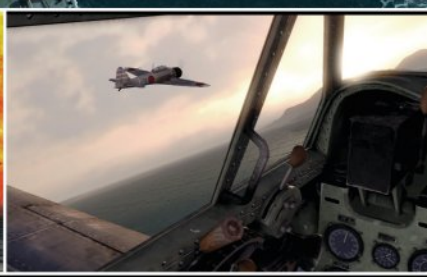


Для того чтобы оценить таинственное очарование «черно-белого» геймплея, необязательно ждать выхода **The Unfinished Swan** или покупать **PSP** ради **Echochrome**. Попробуйте доступную по адресу ***www.newgrounds.com/portal/view/480006*** игру **Closure**. Некий мужчина несет «фонарь», освещающий местность в небольшом радиусе; остальная часть уровня находится в кромешной тьме. Уберите источник света — герой провалится во мрак в прямом смысле слова, упадет в пропасть. В этом мире существует лишь то, что ты видишь. Тьма разъедает действительность — при помощи этого готичного приема вы будете решать различные задачки: делать дыры в стенах и полу или, наоборот, убегать от надвигающейся пропасти; фонарь можно класть на землю или специальные подставки, передвигающие его по заданной траектории. Внешне Closure выглядит очень стильно и отнюдь не кустарно, как часто бывает с флэш-играми. Отличная анимация, плавный переход из света во тьму — заметно, что к проекту приложил руку Эдмунд Макмиллен (человек, причастный к разработке дизайна для **Gish** и **Braid**). — *Линар Феткулов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **8.0**

BATTLESTATIONS PACIFIC

ПЕРЛ-ХАРБОР ДОЛЖЕН БЫТЬ РАЗРУШЕН!



Реклама

12+ www.pegi.info

eidos Studios Hungary

eidos

ND GAMES

Battlestations: Pacific © Eidos Interactive Limited, 2009. Издается Eidos Interactive Limited, 2009. Разработка Eidos Hungary KFT. Battlestations, Battlestations: Pacific, Eidos Hungary KFT и логотип Eidos Hungary KFT, Eidos и логотип Eidos являются товарными знаками Eidos Interactive Limited. Используется Bink Video. © RAD Game Tools, Inc., 1997-2009. Используется FMOD Ex Sound System. Firelight Technologies. Dolby и символ «двойное D» являются товарными знаками Dolby Laboratories. Прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск», 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д.10, корп.1, телефон (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: zakaz@nd.ru.

The Godfather II

Максим Еремеев

Жанр
Дорожный патруль
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
EA Redwood Shores
Похожесть
- Серия Grand Theft Auto
- Mafia
Мультиплеер
Интернет
Объем
Один DVD
Сайт игры
www.ea.com/godfather2

СИСТЕМНЫЕ РЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ Видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ Видео

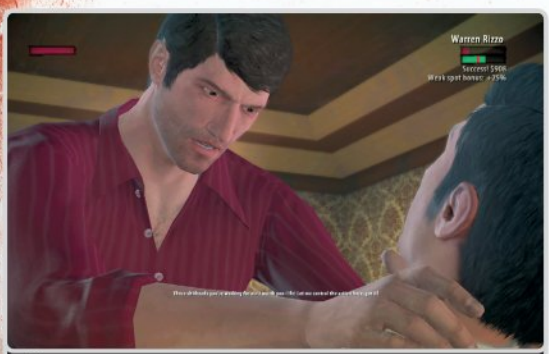
Еще зимой, общаясь с журналистами, исполнительный продюсер **Godfather 2** Хантер Смит жаловался: «Начиная делать первую игру, мы долго думали, как сделать экшен по мотивам кино, где собственно действия довольно мало». Решение было принято интересное, но спорное. Игра **Godfather** существовала как бы параллельно фильму. Иногда две эти линии неэвклидово соприкасались, и тогда главный герой наблюдал за гибелью Луки Брази или покушением на дона Вито Корлеоне. Но вообще он жил в своем — отдельном — мире и плевал на то, что происходит во вселенной фильма.

Персонажи картины, в свою очередь, напоминали привидения, которые появлялись на несколько секунд, многозначительно бряцали кандалами, произносили одну-две фразы и исчезали. Зато в Godfather было много того самого экшена, которого хотели разработчики. И даже кое-какие стратегические элементы. Чего игре не хватало, так это умения и желания как-то мотивировать игрока на подвиги во имя Семьи. Ну и, конечно, смотреть на уродливые коричневые коробки в течение двадцати часов было, скажем мягко, скучновато. Godfather 2 сделал огромный шаг вперед.

Просто бизнес

Это по-прежнему «как бы **GTA**». Вокруг вас — огромный открытый мир, тысяча дорог, миллион вариантов выбиться в люди. И вы мечетесь то туда, то сюда: выполняете задания, угоняете машины, бьетесь с конкурентами. В отличие от GTA и ее клонов, автомобили в Godfather никогда не были предметами культа — здесь это просто средство передвижения. Не изменилась ситуация и в сиквеле. Поведение машин смоделировано с подобающей случаю небрежностью: все автомобили ездят примерно одинаково. Разве что тяжелые авто разгоняются чуточку медленнее спорткаров. Вы все так же захватываете чужие притоны и перенаправляете истекающие из них финансовые потоки в свой карман (не забывая прорыть канаву и до кармана босса). Ваш герой — снова человек «снаружи». Наконец, связь между игрой и фильмом по-прежнему крайне условна. В Godfather 2 многому не нашлось места. Долгим разговорам в доме на озере Тахо. Выступлениям в суде. Параллельной истории о том, как аутичный мальчик Вито Корлеоне стал в конце концов королем Нью-Йорка. Игра начинается там, где у фильма была середина, и тут же ясно дает понять: семья Корлеоне ей не очень интересна. Главные здесь не они, а вы и ваша собственная уютная ОПГ.

Да, именно так. В Godfather 2 у вас есть своя Семья. Помимо вас в ней могут состоять до вось-



Если владелец заведения не хочет вступать с вами в отношения, его можно заставить передумать.

Обычные бойцы вражеских Семей ложатся на раз. Когда приезжают их боссы, становится чуть интереснее.

Живые и мертвые

Судьбы персонажей Godfather 2 во многом отличаются от участи героев фильма. Вот несколько примеров.

Хайман Рот

В ФИЛЬМЕ: Устроил покушение на Майкла Корлеоне. Втянул в свои махинации буквально всех — вплоть до родного брата Майкла, Фредо. Параллельно пытался вытянуть из главы семейства Корлеоне деньги на постройку отелей и казино на Кубе. Когда заговор раскрылся, Рот пытался бежать от Майкла, предлагая правительствам разных стран деньги за предоставление убежища. Везде получил отказ и был убит в аэропорту по возвращении в Америку.

В ИГРЕ: Выдает главному герою задания во Флориде. Учит жизни. Козни строит исключительно за кадром.

Фрэнк Пантаджели

В ФИЛЬМЕ: Обидевшись на Майкла за то, что тот не позволил ему избавиться от конкурентов, участвовал в покушении, организованном Хайманом Ротом. Стал жертвой двойной игры Рота — на него самого было совершено покушение, но Фрэнку удалось выжить. Позже он участвовал в расследовании преступлений семьи Корлеоне в качестве свидетеля. На суде изменил показания и был посажен в тюрьму, где вскрыл себе вены.

В ИГРЕ: Выдает главному герою задания в Нью-Йорке. Учит жизни. Покушение на него все-таки совершают, но значительно позже, чем в кино.

Фредо Корлеоне

В ФИЛЬМЕ: Завидовал Майклу, которого отец сделал главой семьи в обход старшего брата. Стал пешкой в игре Хаймана Рота и помогал тому организовать покушение на Майкла, хотя сам позже утверждал, что не понимал до конца, что именно происходит. Когда на балу в Гаване брат сообщил ему, что знает о его роли в заговоре, испугался и бежал. Позже явился с повинной. Был застрелен по приказу Майкла после того, как умерла их мать.

В ИГРЕ: Улетел из Гаваны вместе с Майклом. Выполняет мелкие поручения брата, работает своеобразным буфером между ним и главным героем.

Майкл Корлеоне

В ФИЛЬМЕ: Во второй части «Крестного отца» Майкл — жестокий лидер, готовый на все для достижения своих целей. По его приказу убивают людей, которые до того считались его самыми близкими друзьями и доверенными партнерами. Гибели не избежал даже Фредо — его казнь лишь отсрочили ненадолго. А ведь к кровным узам Корлеоне всегда относились трепетно.

В ИГРЕ: Спокойный, дружелюбный человек. Наставляет главного героя, побуждает того организовать собственную Семью. Первое время всячески ему помогает.

ми человек. Нижний уровень — солдаты. В этом звании начинают свою карьеру все новые члены Семьи. Когда придет время, двух солдат можно будет произвести в капо. Затем еще одного можно сделать заместителем (в игре эта должность называется Underboss). И, наконец, самому верному из ваших последователей достанется титул советника (Consigliere). Семья, как и бывает в любой хорошей гангстерской истории, это ваше все. Надежда и опора. Отправляясь на дело, до трех членов Семьи можно взять с собой. Причем подчиненные не только помогают отбиться от врагов, но и вскрывают сейфы, устраивают поджоги, запугивают народ.

Конкретный набор умений зависит от профессии персонажа и его положения в организации. Например, если вам нужно проникнуть в запертое помещение, можно воспользоваться услугами бомбиста. Он взорвет стену (только в строго определенном месте) и впустит вас внутрь. По мере того, как подручный продвигается вверх по карьерной лестнице, он обучается новым профессиям. Очень удобно иметь в команде медвежатника, способного также подлечить раненых товарищей. Или вышибалу, знающего, с какой стороны браться за кусачки и как вырубить в здании свет, выманив врагов наружу. К сожалению, с подчиненными разработчики немного недожали. Заменить одного члена бригады на другого можно в любой момент. Планировать ничего не надо. Наткнулись на сейф — зашли в меню, вызвали медвежатника. Уже через секунду подручный будет на месте — готовый выполнить любое ваше приказание.

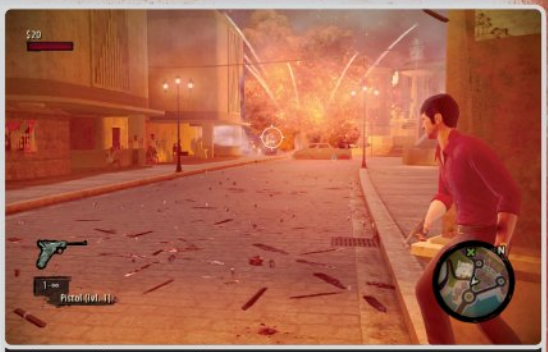
Контроль

Теоретически, миром Godfather 2 правят деньги. На практике же герои игры используют доллары только для прокачки. Деньги выполняют здесь роль, обычно зарезервированную для более абстрактного «опыта». За хрусткие бумажки игра готова продать вам, например, умение шустро бегать или быстрее залечивать раны. Ну а главный способ зарабатывания кэша — захват подпольных публичных домов, порностудий, точек наркотрафика и других душеполезных заведений.

Каждое из них приносит вам некий доход. Но если вы получаете с лаборатории по производству кокаина $2000 в день, это еще не значит, что каждый вечер у вас в кармане будет на две тысячи больше. Потому что находящиеся под вашим контролем заведения надо охранять. Дело в том, что ваши противники — главы других Семей — не собираются сидеть сложа руки и глядеть, как вы разрушаете их маленькую финансовую империю. Рано или поздно в один из ваших игорных домов или стрип-клубов нагрянет бригада серьезных молодцов. И если заведение не охраняется — считайте, что у вас его уже нет. Охранникам же нужно платить. Каждый дополнительный ствол стоит $100. Естественно, чем больше бойцов вы наняли, тем выше шанс, что они отобьют атаку или хотя бы продержатся до появления подмоги (если дела совсем плохи, вы можете приехать и разобраться со всем лично или поручить это одному из членов Семьи, каждый из которых стоит десятерых охранников). Поэтому вам придется либо тратить львиную долю дохода на зарплату охране, либо решать вопросы самому (чем дальше, тем сложнее это делать). Из той же Флориды в Нью-Йорк не налетаешься.

Если денег катастрофически не хватает, можно отобрать у конкурентов какое-нибудь легальное заведение вроде пекарни или телемастерской. Именно здесь можно отмыть нечестно нажитые капиталы. Выглядит это так: каждая такая точка увеличивает ваш доход на 5%. Вроде ерунда, но за два легальных магазина к вашей зарплате прибавят уже 10%, за три — 20% и так далее. Этот простенький элемент здорово оживляет игру, добавляет капельку реализма.

Врагов можно убирать и без лишнего шума. Правда, так получается гораздо скучнее.



Встреча Нового года в Гаване в считанные секунды становится бойней.

В конце концов, примерно так оно и происходит на самом деле.

Между прочим, обладание подпольными заведениями в некоторых случаях приносит не только зеленые купюры. Все нелегальные точки объединены в «криминальные сообщества». Тот, кто сумел захватить все заведения, входящие в сообщество, получает некий приятный бонус. Это может быть бронированная машина, кастет, бронежилет — что угодно. Действие бонусов распространяется не только на вас, но и на ваших соперников. Зато — лишить их преимущества можно, просто отбив одно из заведений.

Правда, ни один бонус не оказывает в драке решающего влияния. Даже если враг одет в бронежилет, уложить его — легче легкого. Для этого даже не обязательно стрелять в голову (хотя так, конечно, получится быстрее). Поэтому гонка за бонусами в результате оказывается почти бессмысленной.

Сицилианская защита

Непосредственно захват заведения выглядит почти так же, как в первой части. Явившись на место, вы в первую очередь избавляетесь от сторожащих точку бойцов. Главное отличие — появившаяся в сиквеле система укрытий, которая, между прочим, делает перестрелки неописуемо простыми. Достаточно спрятаться за какой-нибудь колонной, достать пистолет и выписать врагам десяток хедшотов. Не забудьте приплюсовать сюда крайне либеральную систему прицеливания, которая временами засчитывает попадание в голову, даже если вы целились в плечо. Не улучшает ситуации и кретинский AI, заставляющий вражеских бойцов то топтаться на одном месте, то переть прямо на ваши пули.

По-быстрому разделавшись с охраной, вы находите хозяина заведения и... «убеждаете» перейти на вашу сторону. Можете слегка поколотить беднягу, перебить его товар, прострелить ноги или просто навести на несчастного пистолет и немножко подождать. Как показывает практика, человеку, чтобы принять правильное решение, достаточно всего несколько секунд полюбоваться на нацеленный в него ствол. Здесь главное не переборщить. Если нажать слишком сильно, можно получить результат, обратный желаемому. Если хозяин пекарни или борделя, который вы пытаетесь заполучить, почувствует, что терять ему уже нечего, он попытается защищаться. И тогда вам придется либо убить его, либо отступить и попытать счастья позже. Впрочем, в Godfather 2 это практически одно и то же.

Если лень самому заниматься слияниями и поглощениями, можно поручить эту работу членам Семьи. Те приедут на место, попытаются уничтожить охрану и добиться дружбы хозяина. Если вам просто хочется нагадить конкуренту, подошлите в одно из его заведений бомбиста или поджигателя. Взорванная точка на некоторое время закроется и перестанет приносить доход. Более того — если ваш враг владел криминальным сообществом, в которое входило это заведение, он временно лишится соответствующего бонуса.

Правда, прежде чем посылать вместо себя делегацию NPC, подумайте — не понадобятся ли они вам в ближайшее время. Дело в том, что Godfather 2 любит чудить. Два или три раза мы отправляли подручных защищать заведение, на которое напал враг, а когда драка затягивалась — приезжали на место лично... и обнаруживали, что ни противника, ни членов Семьи там нет. Никто не стрелял, не дрался, не ломал мебель. Главная же проблема состояла в том, что, пока игра считала, будто идет бой, мы не могли отозвать подручных с места сражения. Семья неожиданно лишалась двух человек.

В гости с пулеметом

Программа-максимум в Godfather 2 — избавиться ото всех конкурентов. Чтобы уничтожить Семью, нужно лишить ее источников дохода, а затем подъехать с ребятами к вражескому дону домой, хозяина убить, а жилище взорвать. Естественно, просто так вам этого никто сделать не позволит — загнанная в угол Семья будет драться до последнего. Поэтому не помешает ее немного проредить перед финальным столкновением.

У каждого дона, как и у вас, есть ближний круг, состоящий из самых опасных бойцов. Избавившись от них, вы (уж простите за каламбур) убьете разом двух зайцев. Во-первых, они не смогут

Флорида еще не признала в вас своего властелина. Но это ненадолго.

Машин в Godfather 2 много, но поклоняться им, как какая-нибудь Mafia, игра не собирается.

Пока один член банды взламывает замок или закладывает бомбу, остальные его охраняют.

Как ни странно, автоматы — самое бесполезное оружие в игре. Пистолеты гораздо точнее и способны уложить врага одним выстрелом в голову.

больше участвовать в нападениях на ваши бары и магазины. Во-вторых, когда придет время последнего боя, вражеского дона будут защищать только обычные бойцы. Проблема в том, что, застрелив солдата или капо противника, вы лишь отправите его в больницу, откуда он выйдет через 15 минут — совершенно здоровый и очень злой. Чтобы избавиться от него навсегда, необходимо убить его неким определенным способом. Каждый персонаж требует своего подхода. Один отказывается умирать, пока вы не сожжете его «коктейлем Молотова», другому непременно подавай пулю в голову, третьего надо переехать машиной. Наконец, нужно знать, где у каждого врага логово. Разжиться этой информацией можно у NPC, гуляющих по улицам города. Правда, сперва придется оказать им услугу: кого-то избить, взломать сейф, убить конкурента. Оказывать горожанам услуги можно и ради денег или влияния. Например, если подмазаться к главе строительного профсоюза, тот поможет вам, когда одно из ваших заведений взорвут: пришлет рабочих, которые моментально все отстроят и отремонтируют. А шеф полиции, когда придет время, отзовет преследующие вас машины.

С сюжетом у Godfather 2 отношения сложные. В определенный момент вам дают такое задание: «Expand your criminal empire» («Расширьте свою криминальную империю»). И в этих вот четырех словах — вся Godfather 2. Открытый мир и возможность делать в нем все что душе угодно, ей кажется гораздо интереснее длинной, сложной истории. Главный вопрос в том, совпадают ли ваши вкусы и готовы ли вы несколько десятков часов посвятить утверждению своего виртуального авторитета во Флориде и на Кубе. Война за рестораны и контроль над наркотрафиком приедается довольно быстро. Вы раз за разом повторяете одни и те же операции: убили охрану, напугали хозяина, поехали дальше, убили охрану, напугали хозяина, поехали дальше, убили охрану... В конце концов голова отключается — играешь одними руками. И когда вы понимаете, что базовая механика больше не приносит никакой радости, вдруг оказывается, что ничем другим Godfather 2 вас развлечь не может. Godfather 2 — не плохая игра. Просто слишком длинная и неизобретательная. Будь она короче часов на 30, мы просто не успели бы от нее устать. Но получилось — так, как получилось. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 75%

ДОЖДАЛИСЬ?

Godfather 2 — это шаг в правильном направлении. Авторы немного усилили стратегические элементы игры, что, несомненно, пошло на пользу. Но «Крестному отцу», как бы парадоксально это ни звучало, по-прежнему не хватает контента, чтобы тягаться с Grand Theft Auto.

РЕЙТИНГ

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 7

ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 8

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 9

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 7

7,0

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР
- Стратегия
- Ролевая игра

Георгий Курган

Издатель
1С
Разработчик
Katauri Interactive
Похожесть
Серия Heroes of Might and Magic
Мультиплеер
- Локальная сеть
- Интернет

Объем
Один DVD
Сайт игры
www.kingsbounty.ru/princess

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,6 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Честно признаемся: на первой презентации «**Принцессы в доспехах**» нам то и дело приходилось недоуменно моргать. Разработчики радостно восклицали: «Посмотрите, какой у нас симпатичненький дракончик! Взгляните, как умилительно он дремлет под фруктовым деревом! Он заменит Шкатулку ярости! А еще у нас будет режим для стереоочков! И летающая лошадь!..» Говорят, санитаров вызвали заранее — готовились откачивать шокированных журналистов.

В самом деле, все это было похоже на глупую шутку. Только что на наших глазах анонсировали продолжение главной российской игры 2008 года, а на экране — какая-то плюшевая игрушка с нахальной улыбкой, один в один похожая на Стича из диснеевского мультфильма. Мы ждали чего угодно, но только не этого.

К счастью, все обошлось. Как выяснилось чуть позже, все эти рюшечки и дракончики нужны в первую очередь для того, чтобы у игроков не сложилось впечатление, будто перед ними ординарный аддон (а также, по словам разработчиков, для того, чтобы порадовать девушек-поклонниц игры). В остальном «Принцесса в доспехах» — это тот же самый **King's Bounty**, только год спустя. Большего, если честно, и не просим.

Боссы в игре сделаны по всем правилам: огромные, свирепые, и у каждого — свой набор подлых трюков в рукаве.

Двадцать лет спустя

Для начала — краткая справка для тех, кто только что к нам присоединился. King's Bounty — это практически дословный ремейк одноименной ролевой игры 1992 года, которая, в свою очередь, стала родоначальницей серии **Heroes of Might and Magic**. В ней сказочный герой гарцевал по гипотетическому королевству, собирал армии и сражался с монстрами (если вы видели хотя бы одну часть HoMM, то имейте в виду — бои в King's Bounty выглядят примерно так).

По большому счету **Katauri Interactive** сделали все то же самое, но с поправкой на современные технологии и собственный талант. Не разменяваясь на долгие дифирамбы, скажем просто — получилось у них чудо как хорошо. Буквально с первых же минут вы ощущали себя героем самой настоящей сказки, а проверенная механика могла удержать у монитора на долгие дни и недели. Плюс — нехарактерное для отечественных разработчиков внимание к деталям: эта игра, подумать только, прекрасно работала с самого начала, без пятисотмегабайтных патчей и неловких извинений перед сообществом на форумах.

И вот — «Принцесса в доспехах». Как следует из названия, отныне вместо закованного в латы мужчины нам предстоит играть за миловидную девушку в непременной бронекомбинации. Знакомьтесь, ее зовут Амели, и те, кто играл в оригинал, запомнили ее десятилетней дочерью короля. Теперь она выросла и жаждет приключений. Подходящий случай не заставил себя ждать: в один прекрасный день из параллельных миров вернулись разъяренные демоны, больше того — в кратчайшие сроки они смели все рубежи обороны и теперь нетерпеливо стучат рогами в ворота столицы. Спасти род людской от истребления может только легендарный рыцарь Билл Гилберт (именно за него мы играли в первой части), но вот беда — несколько лет назад витязь отправился в параллельный мир и возвращаться не спешит. Король снарядил было экспедицию, но Амели решила взять дело в свои руки и сама прыгнула в открывшийся портал.

По-хорошему, в приведенном выше абзаце содержится чуть ли не вся необходимая информация о сюжете игры. К сожалению, сценарий — не самая сильная сторона дополнения. Нам в очередной раз пытаются скормить историю о таинственных артефактах, древних богах и прочей сказочной шелухе. И если в прошлый раз разработчикам удалось сгладить острые углы при помощи юмора, то

Во второй половине игры боевому коню Амели приделают крылья. После этого проблем у вас станет чуть меньше.

Ящеры, новая игровая раса, будто украдены из фантастических фильмов середины прошлого века.

теперь они зачем-то пытаются сделать серьезное лицо, но игре это совсем не идет. Впрочем, иногда они пытаются шутить и здесь, но ни о каком высмеивании штампов (а в оригинальной игре Katauri удавалось иронизировать на эту тему) речи не идет. Большинство так называемых гэгов сводится к нелепым именам персонажей: кажется, сценаристы Katauri считают, что недалекий варвар по имени Рейк Явик — это остроумно. Мы, честно говоря, тонкости хода не оценили (зато самые внимательные читатели смогут заметить камео Олега Ставицкого — он появляется в облике рогатого краснолицего беса).

Подсесть по-крупному

Хорошая новость состоит в том, что «Принцессу в доспехах» можно воспринимать безо всякого сюжета — достаточно бегло просматривать ключевые диалоги, чтобы быть в курсе происходящего. Главное же в игре — сражения, прокачка героини и исследование мира. Теана (так, если что, называется новое место действия) состоит из нескольких континентов и примерно десятка мелких островов, перемещаться между которыми предлагают на персональном корабле. Мирок, надо сказать, пространный: ни у одной живой души нет его точной карты, хотя клочки суши расположены довольно близко друг от друга. Поэтому, чтобы попасть на новый остров, нужно сначала отыскать к нему дорогу.

Свитки с описанием маршрута всегда охраняет какое-нибудь особенно сильное и злобное чудище, которого просто так не одолеешь, для этого нужна внушительных размеров армия, а чтобы ее собрать, в свою очередь, нужно набить пару уровней на монстрах послабее — количество войск, которые вы можете контролировать, привязано к параметру «лидерство». Соответственно, схема прохождения игры выглядит приблизительно так: мы долго бродим по острову, убиваем слабых врагов, выполняем квесты и собираем все, что плохо лежит. К тому моменту, как мы полностью очистим локацию, уровень героини, скорее всего, будет достаточен для сражения с промежуточным боссом, после чего мы отправляемся на следующий остров и повторяем все по новой.

Звучит довольно занудно, но поверьте, это не так. Сложно — да, долго — безусловно, но уж точно не скучно. С каждым новым уровнем мы получаем руны, которые нужно вкладывать в развитие способностей — всего три ветки, по одной на каждый из трех номинальных классов, но никто не мешает вам, начав игру за мага, развивать боевые умения. На заработанное золото надлежит покупать более продвинутую экипировку и новые отряды бойцов. Все это запускает проверенный временем механизм, который в MMORPG называется словом «грайндинг», то есть прокачка ради прокачки. Раз втянувшись, остановиться будет невозможно.

Наконец, не забывайте о дракончике! Эта лупоглазая бестия достается вам в самом начале игры и служит двум целям: практической и эстетической. С первой все более-менее понятно — ручная ящерица выполняет роль интерактивного супердрага. За очки ярости (этот параметр растет во время боя по мере того, как войска обмениваются ударами) она будет подрабатывать киллером, диверсантом и чуть ли не бомбардировщиком. Она умеет обрушивать на врагов потоки лавы, пикировать на них с воздуха, призывать на поле боя шаровую молнию (атакует ближайшего к ней противника), да и много чего еще. При этом у дракончика есть своя шкала опыта, и он растет в уровнях вместе с Амели, разучивая новые приемы. Короче говоря, получилась полноценная замена Шкатулке ярости из оригинальной игры. Разве что поболтать с питомцем на философские темы не получится.

Зато его видом можно умиляться, если для вас это важно: в отличие от духов ярости, дракончик постоянно присутствует на поле боя, хотя лично в сражениях, конечно, не участвует. Вместо этого он сидит под каким-то плодоносящим деревом и большую часть времени занимается своими делами — глазеет по сторонам, играет с ползущей мимо улиткой, а после удачно проведенной атаки засыпает до конца хода. Теоретически нам полагается наблюдать за ним и ронять на клавиатуру слезы радости. В реальности заниматься этим, как правило, некогда — когда на поле боя свора рычащих оборотней добивает твоего последнего грифона, инфантильная рептилия-убийца на заднем плане очень быстро теряется.

■■■

По гамбургскому счету «Принцесса в доспехах» — это топтание на месте. По сути, перед нами та же самая King's Bounty, что и год назад, а за это время успел выйти **Fallout 3**, состоялся анонс сиквела **Mass Effect**, да и релиз **Dragon Age: Origins** уже не за горами. Но давайте смотреть правде в глаза — даже без каких-либо структурных изменений играть все еще очень интересно. Ну а для тех, кто пропустил оригинал, это будет отличный повод наверстать упущенное. Так что мы со своей стороны сердечно поздравляем Katauri Interactive с выходом замечательного дополнения, но в душе очень надеемся на скорый анонс полноценного продолжения. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Дракончики и крылатые лошади оказались элементом декора: перед нами все та же хардкорная ролевая игра, что и год назад. Второй раз, однако, такой трюк может и не сработать: к следующему году концепция и технологии уже начнут покрываться плесенью.

ГЕЙМПЛЕЙ 9,0

ГРАФИКА 8,0

ЗВУК И МУЗЫКА 8,0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8,0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Жанр
jRPG
Издатель/разработчик
Square Enix
Похожесть
Серия Final Fantasy
Phantasy Star Universe
Мультиплеер
Отсутствует
Объем
Один DVD
Сайт игры
http://na.square-enix.com/remnant

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Core 2 Duo 2 ГГц,
1 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2,4 ГГц,
2 Гб, 512 Мб видео

THE LAST REMNANT

Кирилл Волошин

Визит японской ролевой игры (jRPG) на компьютеры — все равно что прогулка типичного туриста из Токио в крещенские морозы по русской деревне: в валенках, шапке-ушанке и ватнике поверх кимоно. Выглядит странно, но интригующе, ходит с трудом, постоянно норовит с бессмысленной улыбкой завалиться в сугроб, а главное — не совсем понятно, что он тут забыл. Действительно, ведь естественная для jRPG среда обитания — консоли, а на PC они нужны разве что избранным энтузиастам.

Эх, залетные...

Именно поэтому ролевые игры из Страны восходящего солнца заглядывают на PC крайне редко: было портировано всего несколько известных серий, да и те частями и без видимой логики. Например, **Capcom** зачем-то издала четвертую часть **Breath of Fire**, **Ubisoft** — вторую **Grandia**. Ну и естественно, 7-я и 8-я части известной саги **Final Fantasy** от **Square Enix**. Конечно, были еще европейские и американские подражатели (**Septerra Core**, **Anachronox**, **Sudeki**), но их в расчет брать не станем.

Тем удивительнее было узнать, что новую jRPG от Square Enix — **The Last Remnant** — помимо консолей портируют еще и на PC. В конце прошлого года японцы выпустили версию для Xbox 360 — и тут же больно ударились головой: аудитория и пресса хором жаловались на плохую оптимизацию и графические баги. В связи с этим выход версий для PS3 и PC задержался: собрав отзывы бета-тестеров с Xbox 360, Square Enix принялась латать дыры и вылизывать игру. На компьютерах The Last Remnant появилась только этой весной, продемонстрировав куда более сносную работу движка Unreal Engine 3 — по крайней мере, серьезных проблем с производительностью больше не наблюдается. Вот только полировка технической части никак не касается геймплея, а с ним у игры есть заметные проблемы.

Ты узнаешь ее

По своей структуре The Last Remnant — достаточно типичный представитель жанра, что

По результатам сражений мы частенько захватываем монстров в плен: их можно продать или распотрошить на полезные ингредиенты.

Города в игре получились обворожительными, жаль только, что заняться в них особенно нечем.

ЗНАТЬ В ЛИЦО

Четыре признака, по которым вы безошибочно узнаете jRPG, даже если до этого не видели ни одной игры в этом жанре.

В японских ролевых играх персонажи часто питают слабость к неправдоподобно большим мечам. Или к огромным пушкам. Или ко всему сразу (Enchanted Arms).

Большие глаза, нелепый цвет волос, смазливые юноши и странные костюмы — непременный признак jRPG (Final Fanasy X-2).

При любом удобном случае jRPG взрывается фейерверком спецэффектов (The Last Remnant).

Если в диалоге нужно показать многозначительное молчание персонажа, для этого используются такие вот многоточия (The Last Remnant).

подразумевает множество нюансов. Продвигаясь по сюжету (с долгими остановками на видеоролики, которые нельзя пропустить), мы — в составе большой партии (еще один традиционный элемент jRPG) — ведем задушевные беседы с NPC, постепенно открываем новые локации, перемещаемся по глобальной карте и рубим монстров в капусту. Бои проходят в пошаговом режиме: мы оказываемся на боевой арене, где сначала раздаем приказы подопечным, потом даем отмашку и смотрим, как они выполняют указания и чем отвечают враги. После сражения собираем все, что плохо лежит, несем это в город, чтобы продать лишнее, купить новое и посмотреть очередной ролик. Ролевая система проста (среди параметров — сила, интеллект, защита, очки жизни и очки хода) и практически автоматизирована. Показатели повышаются сами по мере того, как мы побеждаем в боях, причем чем сильнее противник, тем быстрее идет прокачка.

На развитие персонажа можно косвенно влиять: чем чаще подопечный использует, например, магию, тем быстрее получает новые заклинания и улучшает старые. И наоборот: если он предпочитает холодное оружие, то возрастает вероятность по итогам боя изучить какой-то новый удар. У специальных мастеров можно изготовить новую экипировку из собранных ингредиентов или улучшить показатели старой.

Все это — работающая, проверенная временем схема. Но на одной лишь механике эпическую ролевую игру не сделаешь. Нужен проработанный мир, интересный сюжет, яркие персонажи — и вот тут The Last Remnant преподносит ряд неприятных сюрпризов.

Много и пустота

Начинается все очень бодро. Фраза «игра от Square Enix на движке Unreal Engine 3» вызывает у фанатов жанра бурный восторг и священный трепет, и мы можем их понять. От видеороликов захватывает дух. В них смелые юноши и хрупкие девушки выясняют отношения, спорят с щегольски одетыми злодеями, фехтуют на огромных мечах и творят зрелищные и разрушительные заклинания. Все положенные атрибуты на месте: большие глаза с завивающимися ресницами, вальсирующие на ветру лепестки цветов и торжественная симфоническая музыка.

Мы ошарашены и заинтригованы. Сюжетная завязка,

правда, кажется до боли знакомой: на глазах главного героя, Раша Сайкса, какие-то летающие франкенштейны похитили его родную сестру — практически то же самое было, скажем, в **Phantasy Star Universe**. Но мы все равно полны энтузиазма, мы верим, что все только начинается и дальше Square Enix закрутит интригу в лучших традициях Final Fantasy…

Не закрутит. История развивается абсолютно предсказуемо. Сюжет, похоже, генерировала специальная программа, поэтому похищенную сестру можно легко заменить на, например, украденные рецепты эликсиров — в этом случае получится почти дословное цитирование завязки **The Witcher**. Мотивация большинства персонажей (за редким исключением) понятна без слов, а «интригующие повороты» угадываешь заранее. История предсказуемо вертится вокруг секретных экспериментов, примитивных дворцовых интриг и борьбы за обладание Огромной Магической Силой, источником которой являются разбросанные по миру памятники-артефакты весьма крупных размеров, те самые The Remnants (буквальный перевод — след, пережиток).

Весь этот кукольный театр сам, без участия игрока, разыгрывает свои мизансцены в многочисленных роликах, что-то кричит, напрягается, краснеет и машет руками, а нас в этот момент волнует совсем другое — успеем ли сходить за чаем до конца ролика? Брат истошно орет («Уберите от нее руки!»), сестра самоотверженно машет ресничками («Беги, брат!»), коварный маг хмуро смотрит исподлобья («Это я не сам, я действую лишь исключительно волею пославшего меня!»), а карикатурный злодей заливается противным смехом. Словом, количество штампов достигает какой-то запредельной концентрации. Сюжет The Last Remnant по сравнению с историями, рассказанными в Final Fantasy, — все равно что детская раскраска на фоне романов Хайнлайна.

Схожий казус происходит с исследованием игрового мира. Визуально он великолепен: огромные города, причудливая архитектура и странного вида обитатели — среди прочих мы заметили гибрид бегемота и ящерицы, а также странную помесь кролика с чебурашкой. Все выглядит красиво и в хорошем смысле помпезно, но… мы опять скучаем. Города полны жителей, но большинство из них безмолвно стоит на месте, изредка отпуская какие-то реплики, а иногда выдавая удивительно примитивные задания. Отнеси письмо, помоги справиться с бандитами… Причем зачастую, получив квест, мы сразу же переносимся на место его выполнения.

Однажды случилось буквально следующее: мы согласились доставить письмо, тут же телепортировались к его получателю, практически молча отдали конверт и тем же способом за пару секунд вернулись обратно, чтобы получить награду. Хочется воскликнуть: «Что это было?!» — до такой автоматизации процесса, кажется, не додумывались даже в самых примитивных корейских MMORPG. Есть еще гильдии, где вместо заданий вывешен список наград. Их можно получить, выполнив ряд условий: убить 8 пауков в такой-то пещере, завалить редкого босса в другой, собрать 10 артефактов в третьей. Очень вдохновляюще, ничего не скажешь!

Бригадный подряд

В такой ситуации чуть ли не единственной отдушиной становится боевая система. Мы уже говорили, что внешне это все та же, типичная для jRPG пошаговая драка с поочередной раздачей команд. Однако у нее есть ряд особенностей. Во-первых, воюют тут не отдельными персонажами, а отрядами, в каждый из которых входит до пяти юнитов во главе с лидером. У каждого бойца свой набор параметров, усредненное значение которых определяет боевую мощь группы в целом. Получается самостоятельная единица, эффективность которой зависит от целого ряда факторов: от выбранного лидера, расположения юнитов и текущей формации. Кроме того, мы можем подкорректировать набор магических и боевых стилей, которыми будут пользоваться персонажи.

Вообще, The Last Remnant это такой гибрид RPG и тактической стратегии. На одном поле могут сойтись десятки бойцов и отрядов. При этом в схватке важно постоянно от-

Здесь можно собирать врагов в кучку и нападать на всех сразу: в этом случае награда за победу будет больше.

По меркам jRPG эта девушка одета ну очень заурядно.

Джар-Джар Бинкс? А ты-то здесь откуда взялся?

Оптимизировав движок, авторы забыли выправить анимацию в сценках на движке: она по-прежнему дерганая и неестественная.

слеживать ситуацию и успевать все: первым ударить монстра, чтобы перехватить инициативу и начать бой со своего хода, расположить отряды и нападать так, чтобы враг не мог контратаковать, а мы, наоборот, проводили усиленные (например, фланговые) удары, неожиданно вмешивались в текущее сражение и получали преимущество в ближнем или дистанционном бою.

Кстати, набор приказов в игре значительно шире, чем в большинстве jRPG. Помимо стандартных «атаковать», «лечиться», «ждать» и их вариаций, вы можете отправить отряды на помощь союзникам, добить врага мощным фаталити, атаковать, используя защитные заклинания, и т.д. и т.п. Наконец, в бою учитывается мораль, она растет по мере того, как вы проводите успешные действия, и влияет на силу ударов и вероятность нанесения критического урона. Однако пара успешных выпадов врага может деморализовать наших воинов, отчего они тут же впадут в депрессию и будут рубить воздух чаще, чем противников.

Вся эта стратегическая возня поначалу воодушевляет, особенно во время сражений с боссами, к каждому из которых нужно подбирать индивидуальную тактическую схему. Но разработчики и тут приготовили добрую ложку дегтя. По мере развития характеристик персонажей и увеличения лимита на количество отрядов и юнитов в партии (вояк мы нанимаем в гильдиях или у частных подрядчиков) воевать с рядовыми монстрами становится совершенно неинтересно. Тут уже не до хитрой тактики: мы просто включаем «турборежим», складываем руки на груди и спокойно ждем победы. А вот многие боссы, наоборот, слишком сильны, и, чтобы справиться с ними, приходится долго и нудно «качать» партию на обычном низкоуровневом «мясе».

■■■

The Last Remnant, безусловно, заслуживает внимания. Это большая и очень красивая ролевая игра с интересной боевой системой. Другое дело, что получили мы в итоге совсем не то, чего ожидали: вместо японской сказки нам предлагают набор видеороликов, вместо увлекательных диалогов — прогулки по магазинам и геноцид пауков, вместо живого мира — выставку манекенов. Те, кто будет искать в The Last Remnant чего-то иного, рискуют жестоко разочароваться.

Реиграбельность.....✓
Классный сюжет.....○
Оригинальность.....✓
Легко освоить.....○

Оправданность ожиданий: 50%

Дождались?

Square Enix сумели нарисовать потрясающей красоты мир, сделать захватывающие ролики и придумать необычную ролевую систему. The Last Remnant проигрывает в самом главном — из-за пресного сценария на всю эту красоту очень скучно смотреть.

Геймплей.....7
Графика.....8
Звук и музыка.....9
Интерфейс и управление.....7

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР Мультяшное мясо

- Издатель/разработчик
  Paleo Entertainment
- Похожесть
  - Duke Nukem 3D
  - Postal 2
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Объем
  900 Мб
- Сайт игры
  www.paleoent.com/merchants.html

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,5 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

MERCHANTS OF BROOKLYN

Александр Чепелев

Нам навстречу с явно недобрыми намерениями несется нескладного вида качок. Низкий лоб, широкие ноздри, подбородок размером с кирпич и пушка в пудовых кулачищах. Он сутулится (наверное, из-за тесной белой рубашки и туго завязанного галстука), напряженно палит в нашу сторону. Мы в ответ шлем ему пару пуль, подбегаем и с размаху лупим по челюсти огромным металлическим кулаком. Громила разрывается кровавым дождем и оставляет после себя толстую культю и трясущуюся лодыжку с косточкой. Мы берем остаток ноги — по обрубку проходит заряд тока — и швыряемся им в другого гиганта. Гремит взрыв, наша жертва отлетает в сторону. Не теряя времени, хватаем его за горло и грязным пальцем выдавливаем глаз.

Будучи описанной на бумаге, эта сцена звучит крайне интригующе. В реальности же все оказывается далеко не так здорово: вскоре выясняется, что квадратный громила лучше всего обучен бегать задом наперед и штурмовать лбом стенку, кровавый дождь подозрительно тормозит, а упомянутая зарисовка повторяется за все время игры примерно 3746 раз... Знакомьтесь с **Merchants of Brooklyn**!

Банды Нью-Йорка

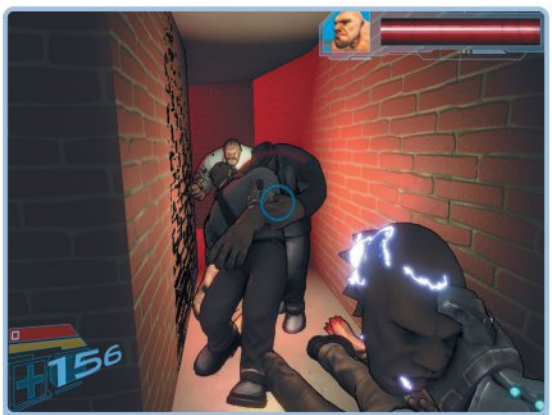
У этой игры, простите за избитое выражение, были все шансы на успех. Прекрасные исходные данные: движок CryEngine 2 (тот самый, на котором сделан **Crysis**), оригинальный сеттинг, в котором хитрым образом совмещается далекое будущее, затопленный Нью-Йорк и неандертальцы в накрахмаленных рубашках. Наконец, молодая команда разработчиков-энтузиастов...

Последнее обстоятельство и решило исход дела. За всю историю своего существования **Paleo Entertainment** успели сделать только мод **Paleolithic Revolution** для **Half-Life 2** (в котором тоже сражались неандертальцы, только уже в естественной среде обитания), Merchants of Brooklyn — их первая самостоятельная игра. Как это часто случается, идей было больше, чем опыта, а CryEngine 2 разработчики выбрали не для того, чтобы создать зрелищный блокбастер, а из-за удобного редактора уровней.

Итак, на дворе 3100 год. Из-за глобального потепления и последующего наводнения цивилизация погрузилась в воду. Жизнь не прекратилась — просто города стали расти ввысь. На верхних, самых комфортных ярусах поселились олигархи, на нижних, сырых — бедняки, мелкие уголовники и прочая шантрапа. Чтобы сливки общества могли спокойно купаться в роскоши, потребовалась новая рабочая сила — в лабораториях клонировали целые толпы приспособленных для тяжкого труда неандертальцев. Излишек пустили на гладиаторскую арену — на потеху состоятельной публике.

В это же время на свет появился генетически модифицированный, особо сильный неандерталец Маттео. Экземпляр получился на редкость ценным, поэтому, когда в очередном бою нашему герою оторвали руку, его решили не спускать в унитаз, а вернуть в строй, пришив на место утраченной конечности новую, биомеханическую. Недальновидное решение — в следующем же бою неандерталец прос-

Раньше его звали Джимми, и он был богом гитары.



Мало кто знает, но изначально в фильме «Каменная башка» должно было быть нечто подобное.

то вырвался из заточения, нашпиговав охрану энергетическими зарядами (возможность наэлектризовывать предметы — одна из функций футуристического протеза). Теперь его путь лежит наверх, к свободе от тоталитарного ига.

Неанденатор: Судный день

На этой оптимистической ноте сюжет с громким шипением сдувается. Фраза «игра про неандертальцев-киборгов» звучит интригующе, но Paleo то ли постеснялись развить собственную идею, то ли поленились это сделать, то ли просто не нашли хорошего сценариста. От них ждешь ярких диалогов, каких-то тематических шуток, драмы — хоть чего-то! Вместо этого — унылая история, полная беззубых цитат из гангстерских фильмов, да еще и поданная через замыленные комиксные вставки. Противники при виде героя отпускают пресные комментарии («Посмотри на его руку!» или «Кажется, мы на месте»), так и напрашиваясь на крепкий подзатыльник.

Не стоит себя сдерживать. Как выясняется в первые же пятнадцать минут игры, пещерные люди и возня с биомеханическими конечностями нужны были разработчикам только для того, чтобы устроить на экране двухчасовую мясорубку от первого лица. Все, что от нас требуют, — методично, упорно и жестоко разносить на кровавые ошметки сутулых громил в пиджаках и котелках. Они прут бесконечным потоком, мы — отстреливаемся и очертя голову прорываемся из начальной точки уровня в конечную.

Или не отстреливаемся, а идем врукопашную. Бить можно поочередно обеими руками — левой (обычной) и правой (биомеханической). Преимущество второй в том, что с ее помощью любой предмет можно превратить в мощную бомбу. Стоит схватить какой-нибудь стул (или оторванную ногу — поднять можно практически все, что плохо лежит) и зажать правую кнопку мыши, как по предмету пройдут волны энергии, он задрожит и превратится в орудие массового поражения. Прямое попадание этого снаряда никого не оставит равнодушным: те, у кого здоровья поменьше, на ваших глазах рассыплются в труху, а все остальные гарантированно попадают на пол.

Не менее изящный способ разделаться с врагом — подбежать, схватить его за горло и снести кулаком лицо. Забавляться с оружием, в которое превращается наша чудо-рука, тоже крайне занимательно — оно здесь разнообразное, цветастое и, конечно, биомеханическое. Так, малиновая пушка палит энергетическими сферами, а в альтернативном режиме — целым водопадом рикошетящих от стен шаров. Другая вбивает во вражьи тела шприцы, а третья и вовсе швыряется какими-то радиоактивными пробками. Патронов много, здоровье восстанавливается автоматически — разработчики сделали все, чтобы вы могли расслабиться и почувствовать себя потрошителем на живодерне.

А чтобы игрок совсем уж уверился в собственной безнаказанности, враги в игре сделаны феноменально глупыми. Конечно, трудно ожидать тактических изысков от неандертальцев, но эти ребята — ходячее доказательство теории естественного отбора: регулярно нас не замечают, повернувшись к стене, штурмуют лбом каменные кладки, застревают в дверях... А еще умеют бегать задом наперед и обожают перекатываться без видимой причины — неудивительно, что они вымерли.

И это — далеко не единственный недостаток игры. Расхвалив редактор уровней CryEngine, разработчики умудрились создать в нем удивительно однообразные локации — отдельные элементы декораций используются по несколько раз, а иногда дублируются целые участки уровня. При этом с дизайном проблем нет — тут вам и бар с голографическими стриптизершами, и затопленный Нью-Йорк с каменными островами домов и деревянными мостиками.

Наконец, самое больное место Merchants of Brooklyn — графика. Цветастые предметы как будто вылеплены из сливочного масла и обведены черными линиями, неандертальцы приземисты, гротескны и выглядят неряшливо, как и вся игра. Ко всему прочему, сказывается дурная наследственность движка — системные требования тут не меньше, чем у Crysis.

Если вам наскучили дикари, можно выдавить глаз человеку-картошке.

■■■

Paleo Entertainment очень похожи на карикатурных недотеп из мультфильмов — берутся за дело с энтузиазмом и благими помыслами, вот только в итоге у них все валится из рук. Они придумали шикарную вселенную — и загубили ее плохим сценарием. Сделали просто отличный дизайн — и испортили запредельным количеством «копипаста» на уровнях. Да чего там, даже с релизом у них вышел неприятный казус — изначально на сервер по ошибке выложили раннюю альфа-версию игры.

У Merchants of Brooklyn есть свой шарм, этого не отнять. Здесь отличный дизайн оружия. Боссы, пусть их всего двое, удались на славу — чего стоит только ковбой-громила с гигантскими лезвиями на руках. Наконец, тут можно согреть противника по голове оторванной ногой его товарища. Но — ничего больше. Это просто неаккуратно сделанный симулятор разваливающихся на запчасти неандертальцев. Мы надеялись, что из игры получится нечто большее. Этого не произошло. Очень жаль.

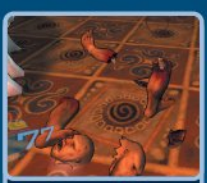
P.S. На сегодняшний день игра вышла только на PC и распространяется только методом цифровой дистрибуции — ищите ее в разделе «Инди» в «паровом» магазине Steam. ■

Рожки да ножки

В Merchants of Brooklyn можно легко и непринужденно сделать из противника сырье для шаурмы.

Один выстрел...

...и враг превращается в кровавое месиво.


Корм подходит для взрослых собак всех пород!

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Как мы и боялись, игра про неандертальцев в Бруклине обернулась кособоким симулятором мясника-любителя. Работает на движке от Crysis, но этого никто не заметит.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА ★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ **6,0**
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

WANTED
WEAPONS OF FATE

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Экшен

- **Издатель**
  Warner Bros. Interactive Entertainment
- **Разработчик**
  GRIN
- **Похожесть**
  - Dark Sector
  - Quantum of Solace: The Game
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.wantedvideogame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 768 Мб видео

Алексей Моисеев

Фильм «Особо опасен» — практически идеальная основа для игры. Выдумывать ничего не надо, все и так на месте: сногсшибательный рапид, управляемые пули, разбрызганные по стенам мозги. Даже наметки для уровней есть: перестрелка на крыше небоскреба, сценка в магазине, погоня на красном «Вайпере», крушение поезда. В качестве бонусного контента — дуэль на клавиатурах. Бери и пользуйся.

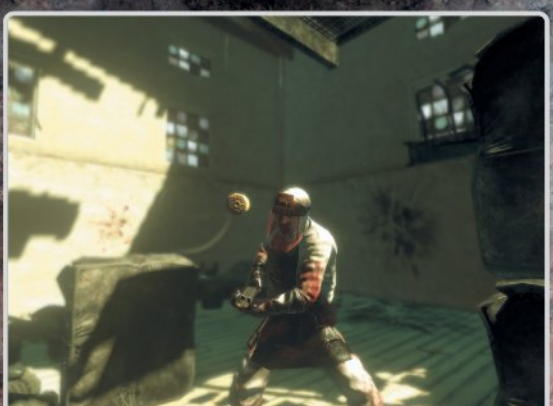
Но в студии **GRIN** не привыкли искать легких путей. Эти же люди отвечали за PC-версии обеих **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, которые не имели почти ничего общего с консольным оригиналом. С **Wanted: Weapons of Fate** вышло примерно так же. Разработчики решили не копировать кино, а сделать своего рода «Особо опасен 1.5».

Игра стартует сразу же после окончания фильма. Отец отмщен, герои Анджелины Джоли и Моргана Фримена мертвы, а Уэсли Гибсон мается снами о матери, погибшей, когда он был еще младенцем. Чтобы избавиться от кошмаров, герой решает расправиться с ее убийцей. Тут-то все и начинается.

Особо крут

Стрельба (а Wanted состоит из нее процентов на 80) получилась у GRIN сухой и монотонной, как учебник по научному коммунизму. Уэсли большую часть времени вооружен лишь пистолетом (его папа Кросс, которым мы играем на некоторых уровнях, предпочитает пистолеты-пулеметы), но с любым врагом расправляется в один-два выстрела. Противники действуют неторопливо, давая вам оценить ситуацию и как следует прицелиться. Их притягивает красный цвет. Если где-нибудь рядом есть бочка с бензином, они почти наверняка постараются спрятаться за ней. Если нет — найдут пятилитровую канистру с керосином или огнетушитель и присядут рядом.

Насколько беспомощны враги, настолько же всемогущ Уэсли. Он, например, умеет замедлять время. Точнее — почти полностью его останавливать. Воздух превращается в вязкую массу, в которой застывают и враги, и выпущенные ими пули. Выглядит эффектно. Еще Уэсли может управлять своими пулями. Способности эти оказываются для игры одновременно и благословением, и проклятием. С одной стороны, приятно бывает развернуть в воздухе кусочек свинца, заставить его обогнуть угол и вонзиться во вражеский череп (крупный план, приятный хруст). С другой — все это довольно быстро приедается. Кроме того, очень скоро понимаешь, что способности Уэсли — это узаконенный чит. Дело в том, что



Особо удачные выстрелы игра демонстрирует во всех подробностях.

Quick-time-events — настоящий праздник для души. Если что, пол на этом снимке находится слева.

В случае чего любого противника можно просто прирезать как свинью.

для их применения нужен запас адреналина, а вырабатывается заветный гормон, когда вы убиваете врагов. Противники, убитые при включенном рапиде, — тоже считаются. То есть при умелой игре крутить темпоральное сальто и рулить пулями можно практически без ограничений.

Есть в Wanted и модная система укрытий. По мановению клавиши Уэсли приклеивается к ближайшей стене, становясь почти неуязвимым. Точно так же — нажатием единственной кнопки — можно перемещаться между укрытиями, даже если они находятся далеко друг от друга. На случай, если вам и это покажется слишком сложным, разработчики предусмотрели возможность включения рапида во время смены укрытия. Разве не прекрасно замереть в прыжке, выпустить несколько пуль и, приземлившись за колонной, понять, что прятаться уже не от кого? Безусловно. В первые десять раз.

Враги тоже пытаются пользоваться укрытиями, и поначалу, когда вы еще не обрели способность управлять пулями, приходится даже идти на некоторые уловки, чтобы до них добраться. Точнее, уловка всего одна.

Сначала вы прижимаете противника огнем. Целиться не обязательно — достаточно несколько раз выстрелить по неприятелю вслепую. Свечение у кромки экрана даст вам понять, что враг напуган и в ближайшие несколько секунд не высунется из укрытия. Это значит — пора! Парой прыжков меняем позицию, заходим противнику во фланг и, пока тот пытается понять, куда это мы делись, расстреливаем его.

И снова — две серьезные проблемы. Во-первых, слишком легко. Во-вторых, нам опять приходится по многу раз повторять одно и то же действие. И если в первый час монотонность немного сглаживается тем, что вам еще не успела наскучить фактическая неуязвимость Уэсли (приятно побыть бессмертным супергероем), то примерно к середине игра окончательно теряет всякое очарование. Одновременно начинаешь замечать всякие неприятные подробности, на которые до того не обращал внимания.

К примеру, время от времени у Wanted случаются проблемы с регистрацией попаданий. Почти любого врага можно убить одним ударом ножа, поэтому повода волноваться у вас не будет, даже если закончатся патроны (такое очень редко, но бывает). Победив босса, вы получаете возможность пройти игру за него — сюжет при этом не меняется, просто выглядите вы иначе. Но какой в игре за боссов смысл, если набор возможностей у них точно такой же, как у Уэсли (и даже в сюжетных роликах вам все равно показывают именно его)?

Это судьба

Хоть как-то искупают грехи Wanted только quick-time-events. Они получились действительно шикарными и не уступают по качеству режиссуры даже сценам из фильма. Именно благодаря им становится понятно, что потенциал-то у игры есть. В некоторых эпизодах вам приходится даже сбивать в воздухе вражеские пули. Апофеоз — уровень в самолете, который демонстрировали на всех пресс-показах. Взрывающиеся огнетушители проделывают в обшивке пробоины, через которые наружу высасывает врагов и багаж с полок. С потолка валятся кислородные маски. Самолет начинает падать, герой карабкается вверх, к багажному отделению. Вокруг продолжаются взрывы, мимо пролетает чье-то тело.

В финале Кросс запрыгивает в машину и практически кадр в кадр повторяет сцену десантирования из фильма «Искры из глаз». Если бы такой же градус напряжения поддерживался все время, мы простили бы разработчикам и слабый сюжет, и жалкие пять часов геймплея. Но такая сцена в Wanted всего одна, а в последней трети игры почему-то исчезают даже quick-time-events. Остается лишь монотонная стрельба по одинаковым врагам.

■■■

Суть Wanted: Weapons of Fate идеально укладывается в три слова: круто, но мало. Мало всего: сюжета, уровней, возможностей, адреналина, сложности, интересных ситуаций, оружия, врагов. Даже длится игра всего пять часов. А те редкие моменты, в которые она становится интересной, лишь делают ее общую невыразительность заметнее. ■

Рисованные человечки

Фильм «Особо опасен» (иигра тоже) основан на одноименных комиксах писателя Марка Миллара и художника Джей Джи Джонса, но с первоисточником его роднят лишь базовые идеи, а ни в коем случае не сюжет. В оригинале «Братство» — никакое не орудие судьбы, следящее за порядком на Земле, а объединение суперзлодеев, тайно управляющих миром. Уэсли Гибсон, обычный клерк, вступает в «Братство» после убийства отца (как в фильме), но позже выясняется, что смерть подстроили сами злодеи, чтобы раскрыть потенциал Гибсона и втянуть его в свои делишки. Уэсли в комиксах тоже убивает папу, но делает это по его собственной просьбе и лишь после долгих уговоров. Самого папочку зовут не Кроссом, а просто Убийцей (The Killer). Что интересно, у игры гораздо больше общего с комиксом: за хорошее поведение она награждает, демонстрируя обложки оригинальной графической новеллы, а Кросс здесь облачен в черный костюм — точь-в-точь как на рисунках Джонса.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Wanted: Weapons of Fate — шутер с нераскрытым потенциалом. Пули с изменяемой траекторией и две-три зрелищных сцены — это, безусловно, здорово. Но хочется большего.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Аркадный авиасимулятор

- **Издатель**: Ubisoft Entertainment
- **Разработчик**: Ubisoft Romania
- **Издатель в России/локализатор**: Руссобит-М/GFI
- **Похожесть**: Серия Ace Combat; Серия Blazing Angels
- **Мультиплеер**: LAN, Интернет, кооперативный
- **Объем**: Один DVD
- **Сайт игры**: www.hawxgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ТРЕБУЕТСЯ:
Core 2 Duo, 2 Гб, 256 Мб видео

Алексей Моисеев

В жанре авиааркад про современность уже почти 14 лет безраздельно властвует японская серия **Ace Combat**, за все это время так и не заглянувшая на PC. До последнего времени не предпринималось никаких попыток сместить короля с пьедестала почета, а те, кто во что бы то ни стало хотел выпустить аркаду с воздушными сражениями, ловко уходили от прямой конкуренции, делая игры про Вторую мировую войну. Или про Первую. Главное, чтобы не про наши дни.

Тем же занималась и **Ubisoft Romania**, которая выпустила в 2006 и 2007 годах две части **Blazing Angels**, военно-фантастического авиасимулятора в декорациях Второй мировой. После чего посчитала себя готовой к сражению за современное небо.

История конфликта

На примере **Tom Clancy's HAWX** очень интересно сравнивать западный и восточный (японский) подходы к созданию игр. Тем более что невооруженным взглядом отличить HAWX от **Ace Combat 6: Fires of Liberation** (Xbox 360) почти невозможно. Ubisoft Romania стащили у японских братьев по разуму (адаптировав к западному рынку) все основные элементы игры. Сюжет, его подачу, визуальный дизайн, интерфейс, геймплей, управление — все. Различия приходится искать в нюансах.

Внимательные игроки заметят, что сюжет HAWX переплетается с **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter** и **Tom Clancy's EndWar**. Наш герой — майор Дэвид Креншоу, пилот доблестных американских ВВС и лидер авиазвена HAWX. После первой же миссии в Мексике отряд Дэвида распускают по неизвестным причинам. К счастью, летчик довольно быстро находит работу — в военной корпорации «Артемида».

Скучноватая завязка, не правда ли? Особенно если вспомнить, что уже в первой миссии Ace Combat 6 появляется летающая крепость, одним залпом сносящая все живое в радиусе нескольких километров. В Ubisoft Romania, видимо, понимали, что история у них получается слишком пресная, поэтому после нескольких вступительных заданий сюжет HAWX резко меняет направление: руководство «Артемиды» съезжает с катушек и бросает вызов США, требуя, чтобы те не лезли в Латинскую Америку, где как раз бушует война, и не отнимали хлеб у наемников. А Дэвид Креншоу, разумеется, встает на сторону Америки и всех спасает. Многие полеты проходят над крупнейшими городами Штатов: Вашингтоном, Чикаго, Лос-Анджелесом. Бывают и вылеты за границу — в Рио-де-Жанейро и Токио. А вот российских и даже европейских городов в туристической программе нет, а жаль. Воздушное сражение над Красной площадью наверняка пришлось бы Тому Клэнси по вкусу.

Сверхзвуковой образ жизни

Если вы хотя бы раз играли в любую часть Ace Combat, то в HAWX почувствуете себя как дома. Управлять самолетом проще простого — вам даже не понадобится джойстик, чтобы чувство-

Кампанию можно пройти в кооперативном режиме, вместе с четырьмя друзьями. Есть и обычный мультиплеер на 16 игроков.

ERS в действии. Включите его — и для победы вам достаточно будет пролететь через светящийся в воздухе тоннель.

Игра про нападение на США просто не могла обойтись без миссии об эвакуации президента в безопасное место.

С высоты птичьего полета земля смотрится на порядок лучше, чем в Ace Combat 6. Все благодаря спутниковым снимкам.

вать себя комфортно. Вертеть камерой, высматривая противника, можно, но не нужно, так что и мышь большую часть времени будет не у дел. Нет никаких штопоров и темноты в глазах от перегрузок, никаких забот о топливе или вооружении — в любой летательный аппарат легко помещается 150-200 ракет и полсотни бомб.

Минуя взлет, вы сразу оказываетесь в небе, в компании двух ведомых, и начинается воздушное шоу. Самолеты выделывают такие кренделя, что у новичков наверняка закружится голова. На пролетевшую в метре от кокпита ракету тут никто даже внимания не обращает — дело житейское. Поначалу противники почти не оказывают сопротивления, но ближе к середине игры набираются боевой злости и заставляют вас так яростно маневрировать, что земля и небо сменяют друг друга на дисплее с частотой 2-3 раза в секунду.

Аркадный авиасимулятор не имеет права плохо выглядеть и тускло звучать, и со зрелищностью у HAWX все в порядке. Уже через минуту после начала боя небо расчерчивают инверсионные следы самолетов и ракет. Огромные столбы черного дыма поднимаются с земли, вокруг рвутся зенитные снаряды — все как положено. Отдельной похвалы заслуживает звук. Он получился на порядок лучше, нежели в Ace Combat 6, — бабахает так, что стены трясутся. А вот музыка не впечатляет: такие же пафосные симфонические запилы звучат в каждой второй военной игре и всем давно набили оскомину.

Для совсем-совсем зеленых пилотов Ubisoft Romania предусмотрели режим ERS (Enhanced Reality System), который логичнее было бы назвать «КП», то есть «кнопка победы». Одно нажатие — и в воздухе высвечивается коридор, пролетев через который вы окажетесь на хвосте у выбранного противника. Остается только выпустить пару ракет. Если же к вам приклеился враг и в кабине запищал противный датчик, нажатие «КП» поможет со стопроцентной вероятностью избежать попадания. Эта система, по правде говоря, скорее вредит игре, чем помогает. Даже самому неопытному пилоту очень скоро станет скучно, если все его проблемы будут решаться нажатием на единственную кнопку. А ведь в некоторых миссиях игра буквально требует пользоваться ERS.

Есть в HAWX и своеобразная противоположность «кнопки победы» — режим, в котором отключаются все автоматические системы, не дающие вам грохнуться оземь. При его активации самолет становится более маневренным, но появляется риск разбиться, слишком сильно сбросив скорость ради крутого виража. Одновременно камера отдаляется от машины и позволяет видеть все, что происходит вокруг, следя при этом за выбранной целью. Правда, из-за этого возникает путаница с управлением, но зато выглядит все красиво и действительно помогает после небольшой тренировки быстро сбивать юрких противников.

В чем-то HAWX даже уступает более старой Blazing Angels. Во второй части ВА были великолепные миссии и даже боссы (пусть и простенькие). Помните, сколько удовольствия вам доставила битва с огромным дирижаблем, испытание нового оружия в Арктике или высадка разведчицы на поезд? Ничего похожего в HAWX нет — игра делает серьезное лицо и предлагает нам охранять от атак врага ключевые объекты, расчищать путь наземным войскам, взрывать генераторы и ангары да топить крейсеры. В роли единственного босса выступает самый обычный авианосец, который с высоты кажется маленьким и безобидным.

HAWX постоянно бросается из одной крайности в другую. Баланс между интересностью и сложностью авторам удалось более-менее точно нащупать только во второй трети игры. Когда к объекту, который вы обороняете, со всех сторон летят бомбардировщики, на хвосте сидит десяток истребителей, из транспортников десантируются танки на парашютах, а эфир взрывается от мата и криков о помощи, скучать не получается. Но к финальной трети игра выдыхается и начинается нудятина (найдите радары практически вслепую, ориентируясь по силе сигнала) и бред (обязательно используйте ERS, не поднимайтесь выше определенной высоты, не попадайтесь на глаза патрульным и т.д.).

Проходя такие задания, очень некстати замечаешь, что весь немаленький (несколько десятков машин) авиапарк ведет себя в воздухе одинаково. Аркада аркадой, но надо же и меру знать. Нехорошо, когда самолеты отличаются друг от друга лишь максимальной скоростью полета и боезапасом. Даже самые известные машины вроде знаменитого стелс-бомбардировщика F-117 Nighthawk ничем не выделяются среди остальных летательных аппаратов. Как минимум ожидаешь, что он будет невидим для радаров, но увы.

■■■

Впечатления от Tom Clancy's HAWX остаются сложные. Начинается игра очень медленно, затем сюжет потихоньку разгоняется, задания становятся интереснее, но запал вдруг пропадает, и заканчивается все плачевно. Любителям Ace Combat 6, скорее всего, будет скучно до зевоты. В японской игре ощущаешь себя участником масштабного сражения (сотни единиц техники на земле, десятки самолетов в воздухе), а разумная толика безумия в сюжете помогает удерживать интерес игрока. HAWX предлагает примерно то же самое, только поскучнее, попроще и пониже уровнем. Тем не менее, HAWX — это единственный шанс для PC-игроков прочувствовать, за что на приставках так любят Ace Combat. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Аркадный авиасимулятор, который очень хочет быть похожим на Ace Combat 6, но для этого ему не хватает интересных заданий и драйва.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

ЖАНР Стратегия

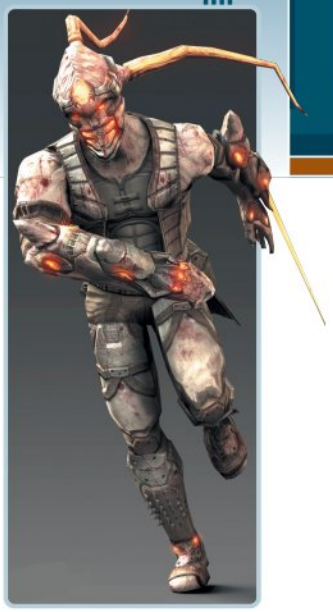
- Издатель
  - Sega
- Разработчик
  - Creative Assembly Australia
- Похожесть
  - Tom Clancy's EndWar
  - Warhammer 40 000: Dawn of War 2
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Объем
  - Один DVD
- Сайты игры
  - www.creative-assembly.com.au

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео, Windows Vista
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,5 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео, Windows Vista

STORMRISE

Яков Железняков



В конце 2008 — начале 2009 года на консолях состоялось сразу три важных стратегических релиза: **Halo Wars**, **Tom Clancy's EndWar** и **Stormrise**. Все три — от надежных издателей и именитых разработчиков, у каждой — солидный вроде бы бюджет. Продюсеры стройным хором возвещали скорое пришествие на консоли эры стратегий в реальном времени. Всем нам было очень интересно, что из этого в итоге выйдет.

Ситуация сложилась презабавная — как в русской сказке про трех крестьянских сыновей. Старший умный был детина: Halo Wars предложила самую удобную систему управления и за пределы Xbox 360 благоразумно решила не лезть. Средний был и так и сяк: EndWar со своей системой голосовых команд неплохо выглядела на консолях, зато на PC разом обнажились все ее недостатки — невменяемая камера и простецкая механика. Ну а младший, как водится, был дурак: Stormrise вышла на всех платформах практически одновременно и выглядит на порядок хуже «коллег». Вот только чудесной встречи с царевной-лягушкой ждать не приходится.

Слепой с глухим

Этой игре можно предъявить массу обоснованных претензий, но в этом нет необходимости, потому что в своем нынешнем виде Stormrise практически неиграбельна, причем на любой платформе. В интервью и на выставках разработчики с пеной у рта грозились сделать интуитивно понятную систему управления. На словах все действительно звучало неплохо. Итак, перед нами, с позволения сказать, тактическая стратегия в реальном времени. Под нашим руководством находится ограниченное число отрядов: от банальной пехоты и снайперов до человекоподобных роботов (в них, по версии **Creative Assembly**, сражаются офицеры далекого будущего). Камера при этом висит за плечом у активной группы войск, что теоретически должно обеспечить игроку эффект присутствия: такой угол обзора характерен скорее для экшенов от третьего лица. При этом каких-либо проблем с ориентированием на местности, по идее, возникнуть не может: враги подсвечены специальным маркером и заметны за версту, а контекстно-зависимая система прицеливания позволяет управлять действиями подразделений буквально одной кнопкой.

Но как только дело доходит до собственно боя, игра превращается в первенство по художественной гимнастике среди воспитанников кунсткамеры. Во-первых, управлять можно одновременно только одним сквадом. Забудьте о резиновой

Порой в Stormrise попадаются живописные пейзажи. Но любоваться некогда: с камерой бы справиться!

Благодаря заторможенному AI любое мало-мальски крупное сражение превращается в толкучку.

Если вы отправили войска в произвольную точку на карте, они будут двигаться туда даже под огнем противника.

рамке, она тут не предусмотрена. Максимум, что позволит вам игра, — объединить в тактическую группу три находящихся рядом подразделения. Можно, конечно, раздавать все приказы вручную, но это просто неудобно, то и дело о ком-то забываешь. Да и заблудиться легко — как правило, бои происходят в городе, вокруг сплошные небоскребы, а тут еще и камера постоянно прыгает из одного угла карты в другой (она, еще раз напоминаем, намертво прилипает к выбранному скваду). В таких условиях голова очень быстро начинает кружиться.

Переключение между юнитами — вообще своего рода ритуал. По нажатию правой кнопки мыши из центральной части экрана появляется луч, двигая которым нужно умудриться «зацепить» пиктограмму, изображающую тот или иной отряд. Но даже если вам удалось сделать это с первого раза, не спешите радоваться — подопечные ведут себя просто-таки вызывающе. Если они соглашаются выполнить ваш приказ (что иногда случается не с первого раза), то делают это с какой-то ленцой. Кроме того, отряды застревают в текстурах, липнут к преградам и не отлипают, растворяются в воздухе, в зацикленном режиме проигрывают одну и ту же анимацию или просто перестают реагировать на любые команды. В довершение ко всему мышь ведет себя абсолютно неадекватно — на то, чтобы навести курсор на нужную иконку, порой уходит секунд пять, а за это время враг вполне может успеть снести половину вашей обороны.

В итоге война с интерфейсом получается ожесточеннее, чем кровавая схватка людей и мутантов. Приходится изворачиваться и нервно кусать губы, пытаясь заставить толпу лоботрясов сдвинуться с места. Особенно трогательно это смотрится в обучающем уровне: пока мы, обливаясь холодным потом, силимся выделить нужный отряд, девушка-инструктор елейным голосом произносит за кадром: «Видите, как это удобно!»

Игру могла бы спасти тактическая карта. Она действительно есть, но погоды не делает, оценить обстановку — можно (в отличие от бесполезной миникарты, тут хотя бы видны здания), переключиться между отрядами — можно, а вот отдавать приказы и, соответственно, воевать — нельзя. В течение получаса начинает проявляться удивительный эффект: Stormrise попросту не воспринимаешь как стратегию. Сложно почувствовать себя великим полководцем, если войска тебя не слушаются. Да еще этот издевательски низкий угол обзора…

Проходите мимо

Отважных самураев, сумевших каким-то образом приспособиться к системе управления, поджидает еще один удар судьбы: очень быстро выясняется, что играть-то особенно не во что. Stormrise напоминает **Dawn of War 2** в редакции для зануд — привычная позиционная война за господство над контрольными точками, только с какими-то заторможенными калеками в главной роли. При этом определенный потенциал у игры явно был. На захваченных опорных пунктах можно возводить турели и силовые щиты, заказывать подкрепления. У каждого типа войск, как правило, есть один, а то и несколько альтернативных режимов огня. Вот только все это никому не нужно: в одиночной кампании AI достаточно глуп, чтобы позволять безнаказанно себя избивать, а в мультиплеере побеждает тот, кто первым справится с интерфейсом.

Еще разработчики кичились так называемой «многоуровневой системой боев», но она обернулась вполне стандартной возможностью использовать рельеф местности в свою пользу. Все тактические схемы сводятся к эпизодам вроде «три снайпера взобрались на крышу и всех перебили» и «армия спряталась за холмом, противник ее не видит». Кроме того, маху дали левелдизайнеры: уровни представляют собой бессистемное нагромождение зданий и руин, а ближе к концу игры миссии будут часто проходить в туннелях и подземельях, где, понятно, не до тактики — знай себе стреляй во все, что движется.

За этими адовыми плясками многое упускаешь. Например, в хорошем смысле идиотский сюжет (завязка позаимствована у **Krush, Kill'n Destroy** и ей подобных — после глобального катаклизма люди и мутанты борются за место под солнцем). Или далеко не самый плохой дизайн персонажей: чего стоит хотя бы девушка, из макушки которой растут три сизых щупальца метровой длины. Или занимательную пиротехнику: так, особо мощные взрывы поднимают на воздух пехоту — солдаты корчатся и смешно дергают конечностями. Наконец, у игры есть довольно приличная графика и дизайн, иные персонажи выглядят немногим хуже, чем в прошлогодних шутерах, а разрушенные города, за редким исключением, смотрятся очень стильно.

■■■

Stormrise настойчиво, как будто нарочно вставляет вам палки в колеса: в силу каких-то странных причин для запуска игры на PC непременно требуется Windows Vista и мощный компьютер — с оптимизацией здесь беда. Однако даже если бы Creative Assembly потрудились хоть как-то доработать управление, то у них бы получилась заурядная, медлительная стратегия про людей, мутантов, гигантских жуков и пятиметровых роботов. Мы, честно говоря, даже не знаем, стоит ли она таких мучений.

P.S. Кстати, не подумайте, что авторы серии Total War сошли с ума — они к созданию этой игры непричастны. Stormrise разрабатывалась в австралийском филиале компании. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Из-за невменяемого управления Stormrise непереносима что на консолях, что на PC. В итоге перед нами — пресная стратегия, в которую еще и невозможно играть.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★☆☆☆☆☆ 5.0

ГРАФИКА ★★★★★★☆☆☆☆ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★☆☆☆ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆ 1.0

РЕЙТИНГ

4,0

ПЛОХО

Codename: Panzers Cold War

- **Издатель**: Atari
- **Разработчик**: Stormregion
- **Издатель в России/локализатор**: Акелла
- **Похожесть**: Company of Heroes
- **Мультиплеер**: ■ Локальная сеть ■ Интернет
- **Объем**: Один DVD
- **Сайт игры**: www.codename-panzers-coldwar.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

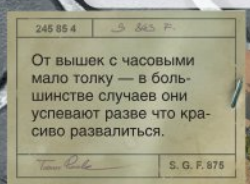
НЕОБХОДИМО:
3,2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

В 1956 году в Будапеште вспыхнуло восстание. Моментально захватив контроль над городом, взбунтовавшиеся венгры начали жестоко расправляться с местными коммунистами и сотрудниками госбезопасности. Советский Союз не вмешивался. После того, как новое венгерское правительство заявило о выходе из Варшавского договора и открыто попросило помощи у Запада, терпение СССР лопнуло. В Венгрию вошли танки. Дальнейшее получило название «последнего сражения Второй мировой войны» — и по составу сражавшихся (значительное число восставших составляли бывшие фашисты; в войсках СССР еще служили солдаты, бравшие Берлин), и по тактике (ожесточенные городские бои), и по количеству жертв (только советские войска потеряли свыше 700 человек).

Время берлинское

Венгерская студия **Stormregion** (она же **InnoGlow**) должна была честно написать на коробке **Codename Panzers**: «Друзья, нам очень хотелось сделать игру про национальную трагедию нашего народа, но ее никто бы не купил, поэтому мы создали абсолютно бредовый проект про якобы Третью мировую войну. Извините!» Не извиним. Мы ждали стратегии о холодной войне — о захлебывающемся слюной Черчилле в Фултоне, об армадах советских танков, о паранойе первого ядерного удара, — а получили пресловутое «последнее сражение Второй мировой». Слегка переделанные танчики из предыдущих Codename Panzers, чуть перерисованные немецкие пейзажики, немного подкрашенная пехота, реактивные истребители, вертолеты и... все. А, нет, еще сюжет. Бредовый до крайности — 1949 год, Советы устраивают наземную блокаду американской оккупационной зоны в Берлине, продовольствие приходится доставлять по воздуху. Грузовые «Дугласы» сопровождают советские истребители, один из них теряет управление, столкновение, взрыв — и начинается Третья мировая (все это было на самом деле, с той лишь разницей, что за всю операцию по снабжению погиб 31 американский летчик и НАТО даже не почесалось).

Причем начинается анекдотически: вместо разрывающего ночь рева танковых моторов вы слышите лишь перешлеп солдатских сапог. Это не **World in Conflict** и даже не **Red Alert** — первые сражения Третьей мировой разворачиваются между несколькими пехотными взводами (кампании за СССР нет). То есть вам предлагается оборонять аэропорт Темпельхоф от пьяной советской пехоты и думать, что вот этот вот десяток солдат и есть грозная совет-



ская армада. Дальше — больше. Отрезанный от своих контингент НАТО не только отбивает все советские атаки, но и переходит в наступление! В какой-то момент натовцы под вашим руководством захватывают тюрьму Шпандау (где уже два года сидят Рудольф Гесс, Альберт Шпеер и другие выдающиеся нацисты, Codename Panzers деликатно молчит об их судьбе... чуть позже, впрочем, в игре появляется некий немецкий ветеран Второй мировой, снова привет 1956-му).

История, которой не было

Это все было бы простительно, позиционируй себя Codename Panzers как балаган вроде Red Alert. Медведи-парашютисты, плазменные балалайки и водородные матрешки — кто тут слово скажет о какой-нибудь Шпандау? Но Stormregion подает все это безобразие с серьезным лицом (пафосные брифинги с историческими справками, «Весь свободный мир с надеждой смотрит на вас!»), пытаясь сделать Cold War чуть ли не образовательным продуктом.

Возмутительно! И до чертиков скучно. Геймплей ничуть не изменился (да и мог ли измениться? Тот же движок, та же команда, та же тематика), из миссии в миссию вы таскаете ограниченный набор юнитов, которые мужают и набираются опыта. Пехота (автоматчики, гранатометчики, мортирщики, инженеры, медики), техника (легкие и тяжелые танки, ремонтные машины, бронеавтомобили), авиация (прилетает по вызову). Несмотря на то, что пехота может занимать здания и показывать военно-полевые фокусы (медики, например, за минуту возводят госпиталь, который лечит дружественных солдат), а авиация — моментально разносить в щепы самые страшные укрепления, сердце ваше принадлежит танкам. Четыре тяжелых танка с парой ремонтных машин в тылу — и вам не страшен никакой враг. Танки можно увешивать всякими улучшениями (огнемет вместо пулемета, усиленный движок, усиленные же траки). Да, порой становится солоно и приходится отходить назад, лечиться и переводить дух. Но не более.

Девяносто процентов всех заданий проходятся тупым лобовым наездом с перестрелкой до победного финала. Иногда разработчики пытаются разнообразить вам жизнь — так, в одной из миссий пехоту можно посадить в бронепоезд, который со спецэффектами доставит бойцов прямо во вражеский тыл — но суть игры от этого не меняется. К тому же порой возникает ощущение, что Codename Panzers сделана для людей с задержкой умственного развития: сначала показывать заминированную дорогу, а потом тыкать камерой в отряд инженеров — это уж чересчур. Мы что, собачки Павлова?

Нет ощущения, что игра правда нас испытывает, правда пытается уничтожить наш отряд, стереть маленькую отважную армию в порошок. И потому нет ощущения победы — ну, в самом деле, какая победа, когда в ключевой момент прилетело подкрепление из тяжелых танков? Cold War вообще очень любит эффектные высадки — чуть ли не каждые пять минут с вертолетов спускаются по тросам пехотинцы. Поначалу это вызывает восхищение, но со временем приедается. Вертолетные площадки, через которые можно заказывать дополнительные силы, тоже не особо радуют — количество юнитов ограничено, собрать стальную армаду вам не удастся.

Та же война

Вообще, Третья мировая протекает очень тихо, почти по-семейному. Когда после дрожащего смертельной решимостью сообщения «Сейчас мы попробуем прорвать советскую линию обороны!» на карте появляется пара союзных танчиков, хочется разрыдаться от умиления. Кажется, вот-вот — и из-за угла появится советская babushka с пирожками для американских ребят (впечатление усиливает озвучка, русские говорят без акцента, но как-то слегка удивленно, будто у них тут не Мировая война, а мешок картошки сосед украл; американцы несут обычную бравурную чепуху). Но вместо бабушки возникает новый укрепрайон, который снова надо утюжить главным калибром.

Традиционные немецкие городки, успевшие надоесть хуже пареной репы в предыдущих частях, вновь встречают вас неизменной красночерепичной улыбкой. Все страшно тормозит — даже в пиковые моменты Cold War выглядит сильно хуже сравнимой по масштабу **Company of Heroes**, умудряясь при этом проседать до 5 кадров в секунду. Почему не докрутили движок Gepard 3? Да, у вас здесь очень приятные взрывы и впечатляющая физика разрушающихся укреплений, но это не повод превращать игру в слайд-шоу буквально на любом компьютере!

Та же самая претензия к искусственному интеллекту: который год делая одну и ту же игру с одной и той же механикой и одними и теми же юнитами, можно было научить компьютер стрелять по ремонтным грузовикам? Чудовищная мысль «следует сначала вынести медиков и ремонтников, а потом уже долбить основные силы» за 5 лет так и не пришла AI в голову! За это время младенец учится ходить, читать и писать! А Stormregion его не хватило даже на то, чтобы добавить искусственному интеллекту один новый приоритет.

■ ■ ■

Нет. Венгров и так все устраивает. Им нравится гробить свои жизни на одинаковые стратегии про Вторую мировую (или про Вторую мировую, замаскированную под Третью мировую, разницы никакой), им нравится раз за разом выпускать одну и ту же игру с одним и тем же геймплеем, декорациями, юнитами, тактическими приемами.

В проектах Stromregion нет летящей безумной легкости **Westwood**, нет идеального баланса **Blizzard**, нет огненного буйства **Massive** и кинематографичности **Relic**. Есть лишь серая, беспросветная, как нестаявший весенний снег, серьезность и такая же беспросветная линейность. Построиться в колонну, ать-два! До mision objective шагом а-а-арш! А вот и не «арш». На днях выходит второе дополнение к Company of Heroes, и в Codename Panzers будут играть лишь самые упертые фанаты сериала. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Бесстыдная попытка выдать последнее сражение Второй мировой за первую битву Третьей.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

The Path

Линар Феткулов

Жанр
Арт-игра

Издатель/разработчик
Tale of Tales

Похожесть
The Graveyard
The Endless Forest

Мультиплеер
Отсутствует

Объем
Один DVD

Сайт игры
www.tale-of-tales.com/ThePath

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
2,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Клип группы Rammstein на песню Du Riechst So Gut открывается сценой, где сквозь темный лес на лошади скачет девушка в красном. Кажется, кто-то укусил ее за шею…

После поверхностного знакомства с игрой **The Path** мы хотели охарактеризовать ее следующим образом: если ваш организм в период весеннего авитаминоза ощущает острый недостаток в готике, то лучше всего обратиться к упомянутому выше клипу. Там Красная Шапочка, волки и трагический финал аккуратно упакованы в четыре с лишним минуты. В The Path тот же химический состав, только эффект наступает лишь через несколько часов, потраченных на прохождение. А потом мы свою точку зрения изменили. Ощущения, полученные от The Path, не сравнятся ни с чем.

В зависимости от того, как вы понимаете понятие «геймплей», The Path можно считать игрой или же неопределенным интерактивным произведением. Ее создатели, бельгийцы **Tale of Tales**, в равных пропорциях смешивают в ней два своих прошлых проекта: **The Endless Forest** и **The Graveyard**. В первом мы оленем резвились в волшебном лесу, катались по траве и били копытом вместе с другими такими же оленями со всего света; во втором вели пожилую женщину по кладбищу в постоянном ожидании, что она с минуты на минуту присоединится к молчаливым обитателям этого мрачного места.

В наследство от The Endless Forest игре достался волшебный лес — бесконечный, но не залитый солнцем, а погруженный во мрак. Старушка из The Graveyard также оставила свой след: каждая из шестерых девчонок идет по лесу той же неспешной походкой, что и та самая бабушка.

В начале игры вы выбираете одну из них, а затем решаете, как идти: прямо по тропинке или же через лес, где девушку поджидает ее суженый — Волк. Никто не погонится за вами, не будет стелс-миссий в кустах, даже загадок — и тех нет. Выражаясь нашими терминами, The Path — это, буквально, симулятор блужданий по лесу. Конечных целей две — встретиться с Волком и добраться до бабушкиного дома. При этом каждая встреча, каждая деталь непременно несут в себе скрытый смысл, понять который нам и предлагают.

Даже не пытаясь вникнуть в замысел авторов, вы можете наслаждаться знакомством с The Path. Так же как и The Endless Forest, ее вполне можно использовать как скринсейвер. Благодаря специальной системе искусственного интеллекта девушки самостоятельно реагируют на то, что происходит в лесу. Оставьте подопечную на несколько секунд без присмотра, и она тут же засмотрится на пролетевшую ворону, сорвет цветок или начнет играть в ладушки с таинственной девочкой в белом, которая все время следит за вами.

Несмотря на устаревшую технологию, выглядит The Path завораживающе. Жуткий лес манит; момент входа в чащу оформлен потрясающе: мгновенно изменяется музыка, краски мира выцветают. Игра великолепно генерирует панику заблудившегося человека: вы всего на несколько шагов отошли от тропы, но уже дезориентированы, не можете понять, где находитесь. Даже зная, что в игре нет никаких монстров и вообще врагов, вы будете вздрагивать от каждого куста, вам начнут мерещиться чудовища, которые наверняка поджидают где-то там, в чащобе…

У The Path есть масса достоинств. Проблема в том, что к играм они имеют косвенное отношение. Здесь не нужно ни в кого стрелять, не нужно разгадывать головоломки, здесь вообще отсутствует привычный соревновательный элемент. Вместо этого нужно смотреть, анализировать и делать выводы — только так этот проект можно понять и получить от него удовольствие. Надеемся, вам это удастся.

Стартовым «меню» можно любоваться просто так, не играя. Пока вы не выбрали героиню, девушки увлечены своими делами.

Изображение все время рябит, создается эффект старой пленки. На самом деле дефекты — это рисунки: след поцелуя, отпечаток волчьей лапы и так далее.

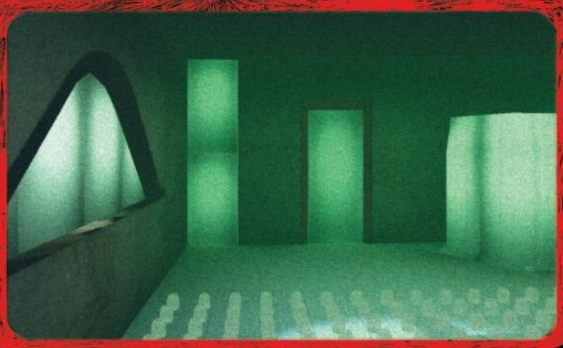
Точка «сброса» — конец шоссе и начало лесной тропинки. В поисках приключений можете попробовать идти в обратную сторону. Что-то подсказывает нам, что шоссе бесконечно. Но кто знает, вдруг вас оно куда-то приведет?

Стоит на пару метров сойти с тропы, как вы попадаете в самую чащу. Солнце тут же куда-то пропадает, хотя только что, казалось, был светлый полдень. По лесу разбросано множество различных предметов, каждая из девушек реагирует на них по-своему.

Закончив осмотр окрестностей, можно двинуться к месту встречи с Волком. Отмечено оно очень элегантно — далеким сиянием, пробивающимся сквозь листья деревьев. Правда, сияние может и обмануть, если вы придете к «чужому» волку — тогда вы лишь увидите особую локацию, но ее обитателя не найдете.

Даже дойдя до точки рандеву, есть шанс вернуться на тропу. Либо вы сами просто развернетесь и уйдете, либо милая девочка в белом схватит вас за руку и утянет обратно к тропинке. Иногда ей просто хочется поиграть. А иногда и сама героиня не желает с ней общаться.

Если же искушение слишком велико или вам просто нечем больше заняться, пора познакомиться с Волком. У каждой девушки он свой. Чаще всего нужно только подойти к нему, и сразу начнется ролик.



Посмотрев ролик, вы оказываетесь у ворот бабушкиного дома. Дальше наступает тягостный момент — девушка будет очень долго ковылять до входа, а потом еще несколько минут бродить по дому, изучая интерьер. В конце концов она дойдет до нужной комнаты, где нам дадут понять, что героиня погибла.

Реиграбельность	✘
Классный сюжет	✔
Оригинальность	✔
Легко освоить	✔

Оправданность ожиданий: 90%

Дождались?

The Path — это настоящая арт-игра, переосмысляющая сказку о Красной Шапочке. Без геймплея в привычном для нас понимании, зато со скрытым смыслом и сложносочиненным символизмом.

РЕЙТИНГ

Геймплей	—
Графика	9
Звук и музыка	10
Интерфейс и управление	7

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Английский квест с сыром

- **Издатель/Разработчик**
  Telltale Games
- **Похожесть**
  - Sam & Max Episodes
  - Strong Bad's Cool Game for Attractive People
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Объем**
  470 Мб
- **Сайт игры**
  www.telltalegames.com/wallaceandgromit

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

WALLACE & GROMIT'S GRAND ADVENTURES

EPISODE 1 — FRIGHT OF THE BUMBLEBEES

Александр Чепелев

«Сегодня овсянка, Громит. Вторник!» — подняв палец, заявляет расплывшийся в пластилиновой улыбке Уоллес. Эта фраза — квинтэссенция самого английского мультсериала на свете и самой английской игры по его мотивам. Главных героев здесь, напомним, двое. Уоллес — недотепистый изобретатель, «большой ребенок», обожающий сыр с крекерами и чай. Он носит зеленый вязаный свитер, с увлеченностью читает газеты и придумывает сложные механизмы для выполнения простых задач. Постоянно влипает в неприятности, из которых его вытаскивает пес Громит, который гораздо умнее своего хозяина: слушает Баха, любит «Преступление и наказание» и увлекается вязанием.

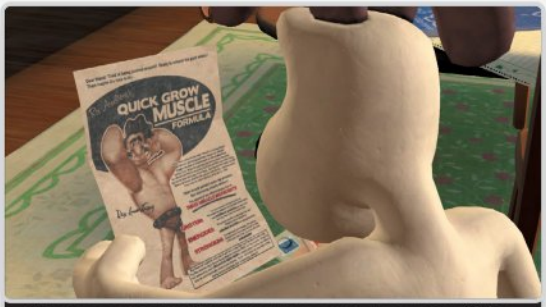
Сюжет большинства серий мультфильма построен по одной схеме: парочка заводит новый бизнес — то моет окна, то булки печет, — а ей противостоят обаятельные злодеи (вроде пса-киборга), но в финале Уоллес и Громит одерживают верх. В игре все точно так же. На этот раз Уоллес решил заняться добыванием меда. Благо у него в подвале как раз живет пчелиный рой, а соседский сад полон цветов. Начинающему пасечнику даже сделали первый заказ — поставить пятьдесят галлонов меда на местный фестиваль. Вот только ничем хорошим это, конечно, не кончится. Даже сидящий на скамеечке полоумный майор (знакомьтесь, один из самых смешных персонажей в игре) заверяет, что если его домашняя улитка спряталась в раковину, то это к неприятностям с небес.

Так оно и выходит — честолюбивые планы изобретателя и его пса накрываются медным тазом, когда на горизонте появляется пчела с накрашенными губами, которая хватает Уоллеса и пытается куда-то утащить. Но хуже всего то, что, избавившись от назойливой мадам, наша парочка понимает, что приключения только начинаются.

Сценарий к игре написал Тристан Дэвис, автор нескольких книжек про Уоллеса и Громита. С задачей он справился отлично — пусть герои здесь болтливы, не в пример персонажам оригинального сериала (что наверняка заставит поворчать некоторых его поклонников), зато слушать их очень приятно. Да и сами персонажи превосходно проработаны:

Уоллес даже с кровати не может встать без приключений.

Такой одинокий сыр голубой…



Два взгляда на вещи: Громит отправит листовку в мусорный бак, а Уоллес — прикарманит.

Мимика иногда говорит больше, чем слова.

В этом мире преступник если не пингвин с резиновой перчаткой на темечке, то вот такая крыса.

Властелин пластилина

Свой первый мультфильм лохматый подросток Ник Парк из британского графства Ланкашир снял в тринадцатилетнем возрасте. А лепить из глины начал в три года. Уже в 1975 году работы Ника стали показывать на **BBC**. Первый «Оскар» он получил за созданный в 1989 году совместно с компанией **Aardman Animation** сериал «**В мире животных**» (Creature Comforts). В нем забавные и грустные звери жаловались на жизнь в вольерах. На самом же деле создатели мультфильма взяли серию интервью у обычных англичан, а затем подобрали каждому собеседнику пластилиновый образ.

В 1989 году вышла и первая короткометражка про Уоллеса и Громита «**Пикник на Луне**» (A Grand Day Out). Стопроцентно английский дух, теплота, милый юмор — вот чем запомнился зрителям этот мультфильм. Появившийся на свет в 1993 году второй эпизод — «**Неправильные штаны**» (The Wrong Trousers) — завоевал «Оскар» и по сей день считается лучшим мультфильмом про Уоллеса и Громита. А короткометражка «**Стрижка под ноль**» (A Close Shave, 1995) стала самым кассовым мультфильмом года. За нее Ник получил еще один «Оскар»… и перестал работать над сериалом.

В 2000-м он выпустил не самый удачный полнометражный мультфильм «**Побег из курятника**» (Chicken Run), в 2002-м — цикл двухминутных скетчей «**Невероятные изобретения**» (Cracking Contraptions), а в 2005-м наконец-то снял новую историю об Уоллесе и Громите! Длящееся аж полтора часа «**Проклятие кролика-оборотня**» (The Curse of the Were-Rabbit) оказалось лучшим мультфильмом года, заработало очередного «Оскара» и оценку в 95% на сайте RottenTomatoes.com! В 2007-м вышел еще один сборник смешных короткометражек «**Барашек Шон**» (Shaun the Sheep), а в 2008-м — новая серия «Уоллеса и Громита», получившая название «**Дело булки и смерти**» (A Matter of Loaf and Death).

Прототипом Уоллеса послужил отец Ника, который обожал возиться в сарае со всякими механизмами, а также сам локширский аниматор, который в свои сорок холост, обожает сыр, крекеры и делит жилище с псом Уоллесом. Говорят, взгляд у этой собаки очень умный.

и наш сосед, из-за которого началась вся заваруха, и торгующая барахлом вредная старушенция, и полицейский, бросивший в тюрьму механическую мышь…

Играем мы поочередно за собаку и ее хозяина. Управляем героями с клавиатуры, а по активным зонам щелкаем мышкой. Цели перед нами ставят достойные: в шкуре Громита мы воюем на кухне с белкой, ворующей тосты, и жарим яичницу при помощи одной из дурацких машин Уоллеса, а играя самим изобретателем, болтаем с пластилиновыми соседями и сочиняем для старушки модернистский стих.

Выглядит Wallace & Gromit страшно красиво, почти как мультфильм. Разработчики, разумеется, не стали возводить декорации из пластилина, как поступили авторы великой **Neverhood**, но картинка все равно получилась очень теплой и уютной. Создатели консультировались у самих авторов мультсериала, показывали им модели — так что иначе и быть не могло. С особенной любовью смоделированы герои: чуточку неуклюжие движения, смешные ужимки, наконец, следы пальцев и царапины на «пластилиновых» телах. Недостатков, вроде расплывающихся кое-где текстур, просто не замечаешь. Как и не придаешь значения тому, что в игре не занят актер, озвучивавший Уоллеса в мультфильмах, — его голос довольно талантливо имитирует другой человек.

■■■

Wallace & Gromit's Grand Adventures — относительно простой, коротенький, но очень интересный и смешной квест. На него приятно потратить вечер — развлечься, почти моментально забыть — и обрадоваться, обнаружив через месяц, что вышла новая серия. Идеальная игра-сериал. ■

- [ ] РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [x] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Вкусный пористый квест с корицей и кусочками фруктов. Умный, смешной и до одури английский.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

ЖАНР Квест

- Издатель: Codemasters
- Разработчик: Team17
- Похожесть: Evil Days of Luckless John
- Мультиплеер: Отсутствует
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.codemasters.co.uk

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

LEISURE SUIT LARRY BOX OFFICE BUST

Кирилл Волошин

Когда-то серия квестов **Leisure Suit Larry** была культовой. Ее главный герой — повернутый на сексе неудачник Ларри Лаффер — стал в определенном смысле символом первого поколения, проведшего молодость за компьютерами. Маленький, несуразный, не имеющий успеха у женщин, но не теряющий оптимизма и отказывающийся признавать поражение. Про таких говорят «проще дать, чем объяснить, что не хочется». Создатель же Ларри, Эл Лоуи, по праву был одним из индустриальных кумиров. Чтобы понять, что происходит с **Leisure Suit Larry** сейчас, представьте себе ситуацию: отпрыски участников знаменитого шоу «Монти Пайтон» выкупают бренд, отстраняют отцов от дела и под той же самой вывеской начинают выпекать бесконечные «Американские пироги».

В 2004 году увидела свет уже восьмая часть **Leisure Suit Larry — Magna Cum Laude**. Спустя восемь лет после релиза гениальной **Love for Sale!** один из лучших квестовых сериалов превратился в сборник мини-аркад, а всем видам юмора разработчики почему-то предпочли «молодежный». Неудивительно, ведь Эл Лоуи к игре не имел никакого отношения. Мы тогда написали по этому поводу: «Для нас, ностальгирующих по эпохе классических квестов, Magna Cum Laude является преступлением против ума, чести, совести и хорошего вкуса». Можно, конечно, долго рассуждать о том, что авторы просто подстраивались под новую аудиторию, но факт остается фактом: ни старая гвардия, ни молодежь игру не оценили, Magna Cum Laude фактически провалилась. Продолжения пришлось ждать еще пять лет, и все — лишь затем, чтобы убедиться: хуже все-таки бывает. На фоне **Box Office Bust** предыдущая часть кажется уже не преступлением, а так, мелким хулиганством. В нее, во всяком случае, можно было играть.

Larry goes to Hollywood

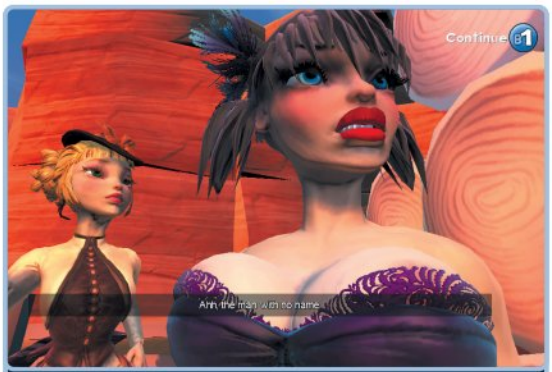
Для начала серия снова сменила разработчиков. Box Office Bust — дело рук **Team17**, авторов **Worms**. Еще на ранних этапах работы они заявили, что главными ориентирами считают все те же молодежные комедии. Одну из актрис, снявшихся в «Американском пироге», даже пригласили участвовать в озвучивании Box Office Bust, а писать сценарий, диалоги и шутки было поручено Аллену Коверту, продюсеру таких громких картин, как «Мальчик на троих» и «Мальчикам это нравится».

Что же он придумал? По сюжету Ларри Лаффер стал владельцем собственной киностудии. Дела у него идут неплохо, но среди работников завелся шпион, который регулярно сливает таблоидам сведения, компрометирующие Ларрину компанию. Чтобы вывести крота на чистую воду, Лаффер обратился за помощью к племяннику, Ларри Лаведжу, главному герою

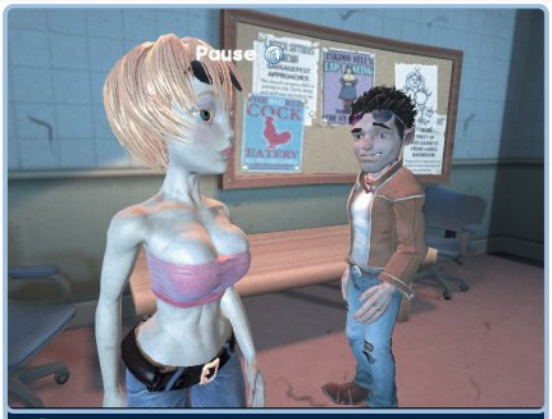
Magna Cum Laude. План простой: племянничек нанимается на студию разнорабочим, постепенно осваивается, втирается в доверие к сослуживцам и держит ушки на макушке.

Это дает разработчикам массу возможностей посмеяться над современным и классическим кинематографом, и они не стесняются этими возможностями пользоваться. Наш герой попадает на съемочные площадки «Титаника», подозрительно знакомого фильма о зомби и даже

Один из светлых моментов: мини-игра, где мы должны в качестве режиссера выбрать удачные кадры для снимаемой сцены.



Авторы явно не определились с аудиторией: шутки тут по-прежнему «молодежные», но обнаженку почему-то убрали.



Девушки внешне очень похожи друг на друга: иногда кажется, что срисовывали их с одной модели.

Драться придется много. И это очень плохо.

«Носферату» Фридриха Мурнау. По качеству большинство пародий едва дотягивает до «Очень страшного кино», но попадаются и по-настоящему забавные шутки. Например, встреча с полувменяемым Ди Каприо. Или древний, разваливающийся на ходу актер — помесь Бельмондо с Клинтом Иствудом, который периодически появляется в кадре и выделывает что-то непотребное (например, переодевается в женское белье). Ну и, конечно, едва ли не лучшее, что есть в игре: анимированное главное меню, где по кинозалу бродят «ромеровские» зомби.

Удались и девушки, без которых в Leisure Suit Larry по понятным причинам никуда. Одна из них — сексапильная русская Ольга — сперва с характерным акцентом заявляет Ларри, что тот выглядит как старая албанская женщина, потом выказывает желание стать звездой американского стриптиза. В итоге же она интересуется, не Романов ли наш Лаведж и перед соитием называет его Ларри-овски

Если бы весь Box Office Bust состоял из таких моментов, то это была бы хорошая, хоть и неидеальная игра. Увы, в промежутках между удачными шутками вам придется многое от нее стерпеть.

Аркадный секс

Во-первых, перед нами снова сборник мини-игр и аркад, только на этот раз куда более примитивных. Делая первые шаги на дядиной киностудии, Лаведж вынужден скакать по крышам, собирая какие-то бумажки. Потом он развозит бандероли на маленьком электромобильчике, ходит по канату, чтобы сфотографировать загорающих девушек, быстро нажимает на указанные клавиши (да, опять QTE!), палит из кольта в примитивном тире. Особой фантазии авторы не проявляют: половину мини-игр мы уже видели в десятке других тайтлов, а по уровню исполнения все это не дотягивает даже до чешской аркады **Evil Days of Luckless John**, вызывая в памяти скорее отечественный квест «**Злой, плохой, трезвый**» (5/10, «Игромания» №1/2008). Впрочем, такие «развлечения» можно было бы кое-как стерпеть, если бы не отвратительное неотзывчивое управление и невменяемая камера, из-за которых прохождение некоторых участков игры превращается в изощренную пытку.

Соблазнение девушек — краеугольный камень всей серии — в Box Office Bust тоже сделано предельно примитивно. Даже в Magna Cum Laude разговор с очередной пассией сопровождался мини-играми, в которых мы могли спаивать барышню, смешивать напитки, танцевать, прыгать с трамплина (!) и даже устраивать предмету вожделения порку. Тут же достаточно отыскать «ключ» — предмет, который откроет для вас девушкины объятия. Например, компакт-диск ее любимой группы. Если вам это удалось — считайте, что барышня уже ваша. Она не сорвется во время разговора, потому что вы выбрали неправильную реплику, не вильнет хвостом и не уйдет в туманную даль, как поступало большинство возлюбленных старого Ларри. Девушки в Box Office Bust дают всегда. И это притом, что неудачи на любовном фронте всегда были такой же важной частью Leisure Suit Larry, как и победы.

Наконец, для своей игры Team17 создали большой город, но здесь банально нечего делать. В предыдущей серии мы хотя бы копили деньги, заботились о том, чтобы герой не терял уверенности в себе (иначе он ни с одной девушкой даже не заговорит), взаимодействовали с предметами (там еще оставались элементы квеста!) и общались с обитателями студенческого городка. В Box Office Bust персонажи молча слоняются по улицам, а окружение интерактивно лишь в избранных местах. Деньги и уверенность никому не нужны. Есть лишь сюжетные мини-игры да возможность сменить костюм.

И, конечно же, вам придется продираться сквозь толстый слой сортирного юмора. Равнение на «Американский пирог» заметно невооруженным глазом. Самое популярное слово в игре — «fuck», а большая часть шуток так или иначе связана с пятой точкой. Тут есть компания Anus Productions, одна из сцен называется «The Good, The Bad and The Ass Bandits», а среди персонажей обнаруживается продюсер по имени Big Anus. Верхом мастерства считается игра слов masturbator — master direction, а одна из девушек заявляет Ларри: «Ты пахнешь как простата мертвого неандертальца!» Приятного аппетита!

■■■

Неплохая картинка, удачная актерская игра и несколько действительно забавных сцен и диалогов (по-настоящему оценить которые смогут только любители кино) — вот и весь список достоинств Box Office Bust. Все остальное в ней плохо, пошло и несмешно. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Очередная попытка возродить именитую серию обернулась очередным, еще более оглушительным провалом.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★ 4.0

ГРАФИКА ★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★ 4.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

Алексей Моисеев
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Ролевая игра

FALLOUT 3: THE PITT

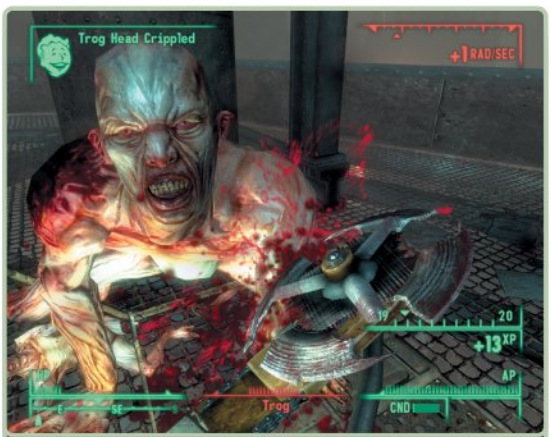
- Издатель: Bethesda Softworks
- Разработчик: Bethesda Game Studios
- Похожесть: ■ Серия Fallout ■ Серия The Elder Scrolls
- Мультиплеер: Отсутствует
- Объем: 650 Мб (загружаемая игра)
- Сайт игры: http://fallout.bethsoft.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГЦ, 2 Гб, 512 Мб видео

В Соединенных Штатах Америки насчитывается более тридцати Питтсбургов, но лишь один из них действительно знаменит: тот, что находится севернее Вашингтона, в штате Пенсильвания. Сейчас он считается одним из самых чистых и комфортных городов США. Хотите посмотреть, что с ним стало после ядерного апокалипсиса? **The Pitt**, второе загружаемое дополнение к **Fallout 3**, продемонстрирует вам это во всех подробностях.

Как и в случае с **Operation Anchorage** (см. позапрошлый номер «Игромании»), приключения начинаются с того, что вы ловите новый радиосигнал. Отыскав его источник, вы встречаете некоего Вернера. Тот рассказывает, в какое ужасное место превратился Питтсбург: шайка рейдеров во главе с Ашуром, бывшим паладином Братства стали, захватила город и использует его жителей в качестве рабов на сталеплавильном заводе. Более того, люди страдают от неизвестной болезни. Те, кого она убила, считаются счастливчиками. Остальные зараженные сходят с ума и превращаются в чудовищ. Чтобы проникнуть в Питтсбург, вам придется переодеться в лохмотья раба и временно лишиться всего снаряжения, оставив себе лишь пистолет. Дальнейший путь лежит, как нетрудно догадаться, из грязи в князи.



Секатор как будто специально сделан для того, чтобы разделывать новых монстров — трогов.

Добро пожаловать в Питтсбург будущего.

Очень скоро приходит понимание, что по качеству исполнения The Pitt оставляет Operation Anchorage далеко позади. Разработчики вернули все то, за что нам так полюбился Fallout 3. Постапокалиптический Питтсбург будто вынырнул из 40-х годов: красно-рыжие тона, густой смог, индустриальные пейзажи, огонь, вырывающийся из труб. Это место, которое просто интересно исследовать, подмечать мелкие детали, узнавать историю того, как Стальной город превратился в главный оплот рабского труда.

Питтсбург состоит из четырех больших локаций, если не считать пригородов (делать там все равно практически нечего). В нижнем городе живут и трудятся рабы, в верхнем, соответственно, обитают их хозяева. На западе расположился действующий сталеплавильный завод, а за ним — сортировочная станция.

Чтобы освободить город, придется выполнить несколько квестов, следующих строго друг за другом, но, в лучших традициях оригинальной игры, выходов из ситуации всегда несколько, вплоть до возможности перемет-нуться на сторону рабовладельцев. Наградой за пройденное дополнение будут несколько перков и возможность изготавливать патроны из подручных материалов. И конечно — несколько новых видов оружия и доспехов, которые вы получите за сбор стальных слитков на сортировочной станции. Чтобы найти их все (100 штук), придется облазить каждый сантиметр локации, но оно того стоит. Каждые десять чушек приносят вам уникальные предметы, самый желанный из которых — гибрид мотора, бензопилы и газонокосилки. Разделывать монстров этим инструментом — сплошное удовольствие. Из других интересных вещей — одеяние «Пуленепробиваемого монаха», инфильтратор (штурмовая винтовка с оптическим прицелом) и лазерное ружье, стреляющее россыпью лучей.

На подробное изучение аддона потребуется 4-6 часов, а если учитывать еще и несколько вариантов прохождения основного квеста, то и все десять.

■■■

The Pitt получился образцово-показательным дополнением. Питтсбург идеально вписался во вселенную Fallout 3, стал еще одним кусочком мозаики, который лег точно в нужное место и помог лучше рассмотреть картину постъядерного мира. Даже спустя десятки часов, проведенных в оригинальной игре, исследовать город и решать его проблемы так же интересно, как в первый раз. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Практически идеальное загружаемое дополнение для Fallout 3, которое уважает традиции оригинала и во всем им следует.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

WATCHMEN

THE END IS NIGH

- **Издатель**: Warner Bros. Interactive Entertainment
- **Разработчик**: Deadline Games
- **Похожесть**: Enter the Matrix
- **Мультиплеер**: Split screen
- **Объем**: Один DVD
- **Сайт игры**: www.watchmenvideogame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц,
2 Гб, 512 Мб видео

Обычно в рецензиях на игры по фильмам приходится делать массу оговорок. Ну да, качество традиционно страдает. Да, графика не очень. И конечно, только для фанатов, остальных просим не беспокоиться.

В случае с **Watchmen: The End Is Nigh** такой трюк не пройдет. Все потому, что проект изначально задумывался не как приложение к попкорну и коле, а как игра-сериал. То есть, пока вы читаете эти строки, вторая часть уже разрабатывается и увидит свет в самом ближайшем времени. Такой подход, по идее, диктует заботу о качестве: чтобы люди купили второй эпизод, их нужно заинтересовать первым.

Еще один важный момент — игра не предлагает повторить приключения героев фильма (если вы вообще не представляете, что такое Watchmen, — обязательно ознакомьтесь с нашим превью в позапрошлом номере), это — приквел. Нам предлагают вернуться во времена, когда на Хранителей уже смотрели косо (в оригинале, напомним, их деятельность объявили вне закона и всячески преследовали), но все еще боялись.

Интерактивное подразделение **Warner Bros.** выступило со следующим: они сделали игру в жанре beat 'em up, более-менее привычном на консолях, но редком на PC. Суть его в том, что героям доступно два вида действий: они умеют ходить и бить (иногда еще — открывать двери и лазать по водосточным трубам, но только в строго определенных местах). Два героя (Роршах и Ночная Сова; предусмотрен splitscreen-мультиплеер), три вида основных атак, из которых надлежит составлять комбо, плюс по паре спецударов на каждого. А также — толпы врагов. Конфронтации обычно проходят так: вас запирают в замкнутом пространстве с десятком дуболомов и предлагают вышибить из них дух. Иногда на земле можно найти оружие (монтировки, ломы, стеклянные бутылки), толку от которого, впрочем, немного. Полумертвых противников можно добивать эффектными фаталити — для этого нужно вовремя нажимать на соответствующие кнопки.

Вот, собственно, и все. Никакой нелинейности, ролевых элементов и прочей мишуры — только несколько часов самозабвенного мордобоя. Возможно, вы считаете, что это быстро надоедает, — и вы совершенно правы. Раскроили черепа пятерым злобным байкерам (полицейским, наемникам — разницы никакой), прошли десять метров — встретили еще двадцать точно таких же. К третьей главе (всего их шесть) уже начинаешь зевать.

При таком раскладе у вас есть всего один шанс получить от игры удовольствие — ее надо пройти *быстро*, желательно — в один присест, благо это не так уж сложно, особенно если не отвлекаться на всякую ерунду вроде поиска спрятанных бонусов. В этом случае вы, скорее всего, не успеете заскучать, зато точно сможете полюбоваться боями, которые здесь выглядят весьма эффектно. Герои заламывают противникам руки, с характерным хрустом бьют их в челюсть, те в ответ щедро разбрасывают по локациям зубы. Все это сопровождается пафосными и злобными комментариями Роршаха, а также моралистскими монологами Совы.

С точки зрения аутентичности The End Is Nigh вообще вне конкуренции — взгляните хотя бы на скриншоты: небо цвета ржавчины, постоянно идет дождь, в воздухе кружат бурые осенние листья. Локации соответствующие: склады, канализации, стройплощадки... Жаль только, что разработчики не упустили случая вставить нам палку в колеса: большинство уровней получились слишком уж длинными и однообразными, что в рамках жанра приравнивается к тяжкому преступлению. Особенно учитывая то, что (напоминаем) единственный геймдизайнерский прием в рукаве **Deadline Games** называется «Столкнуть игрока еще с десятью болванами».

Такого увальня не успокоить даже ударом монтировки по лбу.

■■■

Самое лестное, что мы можем сказать о Watchmen на сегодняшний день: у игры есть потенциал. Это ни в коем случае не провал, но во второй раз ни в коем случае не сработает — нужны интересные игровые ситуации. Deadline Games умеют их создавать — смотрите хотя бы **Total Overdose**. Дело за малым — повторить собственный подвиг. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

У Watchmen: The End Is Nigh есть все, чтобы понравиться фанатам фильма: аутентичные пейзажи, зрелищные драки, знакомые актеры на озвучке. Непосвященная публика этого не оценит, зато явно споткнется об однообразный геймплей.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Георгий Курган

ЖАНР Стратегия в реальном времени

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3

UPRISING

- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: EA Los Angeles
- Похожесть: Серия Command & Conquer; Серия Red Alert
- Мультиплеер: Отсутствует
- Объем: 6 Гб (загружаемая игра)
- Сайт игры: www.commandandconquer.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц,
2 Гб, 512 Мб видео

Закончилось показательное выступление медведей-парашютистов. Отгремел парад гигантских человекоподобных роботов. Шоу дельфинов-убийц приостановило работу на период холодов. Но не спешите вставать со своих мест! Ордена Красной Звезды цирк шапито имени В. И. Ленина объявляет о начале второго отделения.

А там — то же самое, что и раньше. **Uprising** — это плановое, ожидаемое дополнение к **Red Alert 3**, которое, скорее всего, было задумано еще до того, как в Сети появились первые трейлеры оригинальной игры. **Electronic Arts**, похоже, определились с направлением развития серии и сейчас раскочегаривают свою машину по производству аддонов.

Надо отдать должное: в последние годы редкое дополнение от EA (унылые stuff packs не в счет) обходилось без сюрпризов. Наш случай — не исключение, хотя поначалу все выглядит ну очень стандартно. Каждой стороне прикрутили по три-четыре новых миссии. При этом акценты в заданиях были несколько пересмотрены. Теперь нас гораздо чаще принуждают выполнять операции в тылу врага, используя ограниченное количество юнитов. В остальное время, как обычно, строим базы, копим неприличных размеров армию и взрываем ею полкарты. А еще чаще совмещаем и то и другое: сначала проводим какую-нибудь диверсию маленьким отрядом, затем захватываем ключевую точку, отстраиваем базу и так далее. Вкупе миссии получились *очень* затянутыми — по нашим ощущениям, даже длиннее, чем в оригинале. А еще играть почему-то стало сложнее: противник давит числом, принуждая выдумывать хитрые комбинации юнитов, хотя сам по-прежнему знает всего один действенный прием — атаковать в лоб.

Способности Юрико, как и положено, привязаны к горячим клавишам. Под номером один — прием, который может за секунду испарить всех солдат на экране.

Новые юниты, конечно, тоже есть, каждая сторона получила по несколько штук. Например, у Советов появились мотоциклисты (быстро передвигаются и вооружены мортирами), на вооружение к азиатам поступили плазменные лучники, а среди пополнений Альянса наш персональный фаворит — тяжелый пехотинец, вооруженный ледометом (замораживает врагов, после чего их можно разбить на мелкие льдинки одним щелчком). Ну и конечно, новые актеры в роликах: среди них — Малкольм Макдауэлл (помимо ролей в десятках фильмов, озвучил множество мультсериалов и игр — в частности, его голосом говорит президент Джон Генри Идэн из **Fallout 3**), а также профессиональный рестлер Рик Флейр. Он выступает в роли некоего американского военного, а в одном из рекламных роликов аддона сражается с медведем в ушанке. Ну и из совсем уж технических моментов: новый режим Commander's Challenge, в котором предлагается пройти несколько десятков миссий с разными условиями боя и возможностью выбрать любую сторону в каждом конкретном сражении.

Все это были предсказуемые нововведения, а теперь пришло время для обещанного сюрприза: в четвертой миникампании нам предлагают поиграть за Юрико Омегу — японскую девушку с паранормальными способностями. Тут игра самым неожиданным образом превращается в action/RPG. Камера намертво прилипает к героине, нам предлагают бегать по уровням, прокачивать способности (для этого нужно искать секретные файлы), причем приемы у нашей дамы специфические: она умеет окружать себя пси-щитом, в считаные секунды превращать огромных роботов в металлолом, а также швыряться предметами. Всего три карты (две из которых почти полностью дублируют друг друга) и около сорока минут геймплея, которые, однако, заряжены сумасшедшей энергией: Юрико поднимает в воздух шкафы и взрывоопасные бочки, в буквальном смысле превращает солдат в кровавый туман и плюс ко всему наделена богатырским здоровьем. Если вам всегда было интересно, каково это — быть в шкуре Альмы из **F.E.A.R.**, то это ваш шанс. Кроме того — лучшая разрядка после неторопливых и длиннющих стратегических миссий.

■ ■ ■

Кампания за Юрико — это такая вишенка на торте, только эта сладость придется по вкусу не всем: перед нами все-таки тот же Red Alert 3 с его математически выверенными шутками и глуповатым AI. Мы, конечно, не против, но если вам вдруг не понравилась оригинальная игра, то Uprising вашего мнения точно не изменит.

ПЕРЕВОД: Аддон распространяется только цифровыми способами, русскую версию можно выбрать прямо на стадии покупки. Только вот делать этого не рекомендуем: новая озвучка не идет ни в какое сравнение с оригиналом, да и актеры те же, что и в большинстве локализованных версий игр. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Аддон к Red Alert 3, выполненный по стандартной программе: четыре новых кампании, несколько свежих юнитов, а также Рик Флейр против медведя в ушанке. Лучшая часть дополнения — кампания за девочку-псионика.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Василий Ветлугин

ЖАНР Стратегия в реальном времени

COMPANY OF HEROES

TALES OF VALOR

- Издатель: THQ
- Разработчик: Relic Entertainment
- Издатель в России/локализатор: Buka Entertainment
- Похожесть: ■ В тылу врага ■ Dawn of War 2
- Мультиплеер: ■ Локальная сеть ■ Интернет
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: companyofheroesgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Стратегический жанр медленно превращается в пародию на самого себя. Где-то по соседству вас ждет рецензия на **Codename Panzers: Cold War**, в которой Вторую мировую попытались замаскировать под Третью. С **Tales of Valor** все еще интересней — здесь под борьбу с немецким фашизмом маскируют уже игру про космодесант. Второе дополнение к **Company of Heroes** играется как **Dawn of War 2** в исторических декорациях. Виной тому три новые мини-кампании — в двух из них вообще нет строительства юнитов, а есть лишь сплошные тактические упражнения с парой отрядов.

Взвод тяжелой огневой поддержки, противотанковый взвод, автоматчики, инженеры — припоминаете? Добавьте сюда богоравную стойкость ваших солдат (экипаж подбитого «Тигра» может шутя перебить пару рот британцев и раздолбать с десяток танков) и знакомый гнусный прием с несколькими миссиями на одной и той же карте — полное ощущение, что играешь в фанатский мод для Dawn of War 2. Причем искусственный интеллект достиг уже таких немыслимых высот, что периодически игра начинает играть в себя сама. Великолепное зрелище: вы сидите, пьете кофе, а на экране взрывы, дым коромыслом, крики, стоны, рушащиеся дома и горящие танки, кто-то атакует, кто-то обороняется... и как-то даже неудобно во все это вмешиваться со своими стратегическими соображениями. Чтобы вы совсем не заскучали, разработчики придумали режим ручного управления стрельбой (вспоминайте «**В тылу врага**»). Нажали на кнопочку — и Tales of Valor превратилась в неловкий аркадный шутер: вы лично наводите пушку «Тигра», а затем стреляете, щелкнув левой клавишей мыши.

Поначалу это дико весело — доведенный до ума графический движок без запинки отрисовывает пожары и разрушения, тактическая игра про Вторую мировую превращается в симулятор взбесившегося бульдозера. К сожалению, шутер быстро приедается. Немного освежает его новый мультиплеер-режим Panzerkrieg, в котором орды танков раскатывают по карте, захватывая контрольные точки и делая вид, что вы купили пиратскую переделку **Battlefield 1942**. Еще один режим по сути является ремейком знаменитой **Defense of the Ancients** — вы управляете персонажем, который набирает опыт и мечтает прорваться на вражескую базу. Но веселее всего последнее мультиплеер-развлечение, Stonewall, срисованное с популярного режима Horde из **Gears of War 2**. Вместе с приятелем вы отбиваетесь от волн врагов, которые осаждают вашу базу. Каждая следующая сильнее предыдущей, а для победы требуется первоклассная командная игра.

■■■

Tales of Valor полна приятных странностей. Одиночные кампании — фантазии на тему Dawn of War 2, многопользовательские режимы — дань памяти хитам прошлых лет, все вместе — похорошему сумасшедшая игра, полная взрывов, криков и бесшабашного веселья. Крайне рекомендуется, если вы устали от напыщенно-серьезных игр про Вторую мировую.

Только с сюжетом мини-кампаний получилось не очень красиво — несмотря на заявления Relic о том, что на этот раз много внимания будет уделено именно истории, персонажи разговаривают в основном восклицательными знаками.

ПЕРЕВОД: Хотя, может быть, это дефект перевода — в локализованной версии немецкие офицеры призывают «мочить козлов» и путают «одеть» с «надеть». Вообще, причины, по которым российские локализаторы экономят на корректорах, ускользают от нашего понимания. Религия запрещает? Какой-то страшный глобальный заговор троечников? ■

В Tales of Valor танки — безраздельно правят полями сражений.

Домики на заднем плане пока еще целы — до них война пока не добралась.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Идеи оригинальной Company of Heroes доводятся до абсурда, и это идет им на пользу.

- ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★☆☆ 8.0
- ГРАФИКА ★★★★★★★★★☆ 9.0
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★☆☆ 8.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★☆☆ 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

СТАЛИН ПРОТИВ МАРСИАН

- **Издатель**: Новый диск
- **Разработчики**: Dreamlore Games, N-Game Studios, Black Wing Foundation
- **Похожесть**: Red Alert 3
- **Мультиплеер**: Отсутствует
- **Объем**: Один DVD
- **Сайт игры**: www.dreamloregames.com/stalin

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

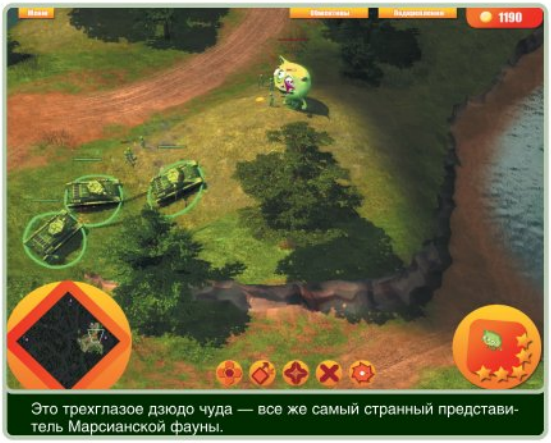
В марте канал мультипликации 2x2 сообщил, невозможно смеяться над какой политические деятели: от следующего ряда «Южный парк» эпизод с Vladimir Putin был dirtied. В апреле «**Новый диск**» показал, по кому еще возможно ржать безнаказанно. Joseph Vissarionovich, исторический колосс достаточно многие неясные схемы — да, тиран, но также и «живой бог», оплаканный, чей, уезжая всей страной, — в проморолике «**Stalin против Марсиан**» кое-что танцует как ламбады (и это несмотря на хромоту и сухую левую руку), и в игре, набрасывают неграмотные заказы («Дорогой командующий...»), делает вред и появляется в форме гигантской единицы в размере с водной башней.

Сюжетно «Stalin против Марсиан» — самая глупая альтернативная история. Летом 1942 в Сибири (обстановка: леса, срубы, огороды, области подсолнечников) вновь прибывшие десантируются. Формально они из Марса, но кажется что от фабрики детских игрушек: любые бирюзовые слоны, фиолетовые лягушки, кадемоны от Гибели, трехглазый гуманоид от пиксаровской «Игрушечная история», и также разноцветный пустяк, чья роль — чтобы суетиться и разорваться под гусеницами резервуаров. Красная армия принимает сражение. В первых миссиях к штыку есть пехота, затем сжата Т-34 и «Katyushas», наконец, в лучших традициях **X-COM**, советские солдаты-освободители идут в Марс.

Разработчики называют игру в соответствии со стратегией в режиме реального времени. Внешне — это подобно. Приведя круглые единицы структура, возможно назначить, чтобы сгруппировать hotkey. Есть диапазоны видимости, формирования и другой обязаловка. Но это — еще один бугагашечка: Таким образом жители «Komedi-klab» могут ступить на стадии, объявить минуту тишины и тут же начать капризничать. Игрок ничего не строит и не планирует, и просто ведет армаду на следующей деревне и иногда нажимает на цели — резервуары запускают залп, и Марсиане сдуваются, как избитые надувные матрацы. Таким образом от иностранцев, как будто от ужасно приспособленный «однорукий гангстер», монеты усыпаны. Подняв такой, советский резервуар увеличит скорость или резервирование, восстановит полосу здоровья или может вызвать укрепление «Кремль фром». Хотя и без входа запасов, подпитываясь только премии, один «тридцатьчетверка» это — легкий передавит некоторая тысяча вновь прибывших. Если это — стратегия, неприличная.

В то же самое время «Stalin» — уже маленькая сенсация. Под английской версией трейлера предварительного просмотра стонут Англоговорящие пользователи в сотнях, «мы Хотим!», права на выпуск «Stalin» искупили в этих нескольких странах... В 2009 на визитке российской промышленности игры может быть это название. Это — игра, ахинея и самопал, в этом невозможно играть — но в конце концов и это не необходимо. Уникальная проблема «Stalin» — чтобы сделать так, чтобы игрок порвал животик. В стране, где стали тихими даже, отмечают оторвы (см. канал 2x2), «Stalin» все еще сгорел дотла, это растаптывает вниз и высмеивает все, кого только достигает, и прежде всего — советское в играх клише. Записывая ошибки в меню, языке коверкание, остроумный озвучание («Delo Lenin вэчно!», «Дают, империалистик пиг!», «Speek рашн ор дают!», «водка, рэпка, огурец!»), сумасшедшие проблемы (чтобы назвать демонов коммунизма для борьбы против улитки), Красное волшебство включая «соколов Stalin» и «историческую необходимость», музыкальные паузы на Красной площади... В пересказывании так или иначе не так, но здесь в игре это ужасно смешно. Самая близкая ассоциация — фильмы студии Troma как «Ядовитый мститель» или «Убийца презерватива». Ясно, что «Oscars» для них не дают, но не получить от такого кино удовольствия — необходимо быть конкретной скукой. ■

Борьба против вновь прибывших — также очень выгодный бизнес. Прекрасная помощь для молодой советской экономики.



Это трехглазое дзюдо чуда — все же самый странный представитель Марсианской фауны.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Интерактивная историческая комедия с квалификацией возраста от 25 до 40 лет — который является для тех, кто не читает газету «Truth «, не голосует за «красный» и сознательно улыбнется, когда единица, достигнув к пункту назначения, будет петь: «Hir ах эм!. Загородные дома ю сенд ми эн энджел».

- ГЕЙМПЛЕЙ 2.0
- ГРАФИКА 6.0
- ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8.0

РЕЙТИНГ

СТАЛИН ПОВЕЛЕВАЕТ ТАНЦЕВАТЬ!

Максим Еремеев

ЖАНР Непознанное

FLOCK!

- Издатель: Capcom
- Разработчик: Proper Games
- Издатель в России/локализатор: 1С
- Похожесть: iFluid; Серия Mercury
- Мультиплеер: Интернет
- Объем: 1 DVD
- Сайт игры: http://games.capcomdigital.com/flock

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Flock! (в России издается под названием «Flock! Овцы против НЛО») — игра, которую хочется полюбить немедленно. В самом деле — как же могут не нравиться эти чудесные, сшитые из зеленых лоскутков, холмы? Или милые овечки, пасущиеся у обрыва?

На самом же деле Flock! гораздо приятнее воображать себе по скриншотам и в пересказе. Задумано вроде бы интересно. Вы — пилот летающей тарелки. Ваша задача — похищать скот. На каждой из пятидесяти карт вам нужно загнать в базовый корабль определенное число животинок: коров, свиней, тех самых овечек. Действуете вы при этом как овчарка, только вместо громкого лая и несильных укусов за лодыжки у вас — дурная репутация. Проще говоря, животные вас боятся и, завидев приближающуюся тарелку, драпают в противоположную сторону. По ходу игры вы обретаете новые способности. Например, учитесь включать в своей тарелке ускорение и поднимать с земли различные объекты при помощи космических лучей (только не живность — от соприкосновения с инопланетными технологиями овечки и курочки просто взрываются). Разные животные обладают разными свойствами (коровы, например, сносят изгороди, расчищая дорогу для мелкоты). Есть редактор уровней и кооперативный режим. На словах — не жизнь, а сказка. И нарисовано так мило. Где же подвох?

А он, как обычно, совсем рядом. Дело в том, что Flock! — это игра про управление средой. Знаете, был одно время такой модный «как бы жанр» — там требовалось довести до выхода с уровня капельку ртути или воды и не расплескать ее по дороге. Один из самых ярких его представителей — дилогия **Mercury** на PSP. Только во Flock! среда, которой вы управляете, еще непослушнее, чем обычно. Это отара овец. Мерзкие животные будто специально стараются как можно сильнее вам нагадить. Они постоянно идут не туда, куда надо, и все время норовят свалиться с обрыва и утонуть. Предсказать их реакцию на ваши действия практически невозможно. Иногда они несутся прочь от тарелки, едва завидев ее на горизонте, иногда — топчутся на месте, не замечая пришельцев, зависших у них прямо над головами.

Работать в таких условиях невозможно. Умиление быстро сменяется раздражением, а «усипусечные овечки» всего через двадцать минут превращаются в «тупых тварей». Загоняя их в корабль, надеешься, что у инопланетян нет статьи за жестокое обращение с животными, и с теплотой вспоминаешь сюжеты о распотрошенном пришельцами скоте из незабвенной телепередачи «Экстра-НЛО». Тупость искусственного интеллекта так страшна и всеобъемлюща, что отодвигает на второй план все хорошее, что еще осталось в игре.

■■■

Но у Flock! есть и достоинства. Она обаятельна и симпатична. Редактор уровней позволяет создавать собственные животноводческие головоломки (только новые элементы для него открываются по мере того, как вы проходите одиночную кампанию). Базовая механика как минимум оригинальна, и, если абстрагироваться от неподатливости виртуальной скотины, можно даже получить от игры кое-какое удовольствие. Собственно, необходимость совершать это усилие и портит Flock! Не будь его — и оценка увеличилась бы балла на полтора-два. А в нынешнем состоянии это развлечение на любителя. На очень терпеливого любителя с крепкими нервами. ■

Эти милые пушистые создания очень скоро выведут вас из себя.

Под покровом ночи воруем кур. Где-то в кустах спрятался чупакабра (между прочим, это правда).

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Очень красивая головоломка, в которой вам приходится гоняться за домашней скотиной. Играть зачастую приходится через силу, а жаль — идея-то отличная.

- ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 6.0
- ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 8.0
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 8.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Максим Еремеев

ЖАНР Большая жратва

THE MAW

- **Издатель/разработчик**: Twisted Pixel Games
- **Похожесть**: Eets; Серия Katamari
- **Мультиплеер**: Отсутствует
- **Объем**: 300 Мб (загружаемая игра)
- **Сайт игры**: www.mawgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Они были созданы друг для друга. Маленький синекожий человечек по имени Фрэнк и розовая разумная пасть по имени... Пасть. Они повстречались случайно — в космической тюрьме, куда Пасть бросили за поедание мирных граждан и нелегальную модификацию собственной ДНК. И моментально подружились.

The Maw не тратит времени на приветствия. Вы можете пройти ее до конца, так и не поняв, что это вообще такое было и почему двух ваших героев постоянно преследуют вооруженные до зубов психи в скафандрах. Прелесть в том, что понимать ничего не надо. The Maw настолько самодостаточна как игра, что в нее влюбляешься моментально — не задавая лишних вопросов.

Вот улыбчивый инопланетянин Фрэнк, им вы управляете. Вот Пасть — лучший друг и домашний питомец Фрэнка. Его вы водите за собой на специальном электромагнитном поводке. Пасть постоянно голоден и ест все, что движется, а иногда — перенимает некоторые свойства жертвы. Механика вроде бы элементарная, но уже на первом уровне игра удивляет вас чудесной маленькой головоломкой. Пасть должен сожрать огнедышащую ящерицу по имени Гастро. Только — вот беда! — обед слишком горячий и жжет язык. Чтобы его остудить, нужно подцепить Гастро все тем же поводком и зашвырнуть в ручей. Эта простенькая задачка запомнится вам надолго и станет своеобразным символом The Maw — большой игры, успешно маскирующейся под маленькую.

Персонажи и головоломки — лучшее, что здесь есть. Задача на каждом уровне одна: добраться до выхода, как можно плотнее набив брюхо, но всякий раз вы решаете ее по-новому. В одном месте вам приходится с минуту наблюдать за тем, как охотятся местные хищники Пуфф-торы. За это время вы успеваете узнать о них абсолютно все: что предпочитают на ужин, какими особыми свойствами обладают, как эти свойства могут быть вам полезны, а главное — что нужно сделать, чтобы заманить Пуфф-тора в западню и сожрать. Работы руками здесь на десять секунд, но какое удовольствие доставляет сам процесс решения головоломки! The Maw вообще поощряет наблюдательность и не любит тех, кто пытается прорваться сквозь задачу, ни во что не вникая. С другой стороны, игра понимает, как важно менять время от времени темп, и потому иногда плюет на головоломки и дает вам несколько минут отдыха. Самый яркий момент смены ритма — знакомство с Луфером, двуногой нелетающей птицей, от которой все остальные животные бегут как от лесного пожара. Схарчив птаху, Пасть отращивает примерно две тысячи маленьких зеленых глаз, стреляющих лазерными лучами, закидывает Фрэнка себе на макушку и устраивает охотникам, от которых вы бежите всю игру, кино и немцев. Враги паникуют, запрашивают подкрепление, ставят кордоны, а вы ползете вперед, неумолимый, как стекающая по склонам вулкана лава, и жрете, жрете, ЖРЕТЕ!

The Maw хороша всем. В нее удобно играть при помощи мыши и клавиатуры, хотя родина игры — Xbox 360. Коротенький — на один вечер — сюжет уже начал удлиняться за счет скачиваемых уровней (на момент подготовки материала первый из них был доступен только в **Xbox Live Arcade**, но это временно). Немного пожаловаться можно только на неуклюжую камеру, хотя она тоже не делает ничего совсем уж запредельного. ■

В начале игры Пасть — совсем кроха. Очень скоро он перерастет своего гуманоидного друга, и вот тогда-то все по-настоящему и начнется.

Чтобы накормить прожорливого друга сочным, мясистым Бульбусом (вон той розовой мухой), вам придется немного полетать самому.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Чудесная аркадная головоломка, по полной отрабатывающая каждый потраченный на нее рубль. Она очень коротка: несколько часов — и до свидания. Но за эти часы вы получите столько удовольствия, сколько иная игра не доставляет за неделю.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Сергей Колокольников

ЖАНР Бейсбольный симулятор

MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K9

- Издатель: 2K Sports
- Разработчик: Visual Concepts
- Похожесть: Серия MLB
- Мультиплеер: Отсутствует
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.2ksports.com/games/mlb2k9

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Признаться, публикуя на этих страницах рецензию на бейсбольный симулятор, мы чувствуем себя несколько неловко. Излишне будет напоминать, что за пределами Северной Америки этот вид спорта не очень-то популярен. Поэтому приходится напускать на себя виноватый вид: мол, вы уж потерпите, мы сейчас немного поговорим о кетчерах и питчерах, а потом сразу вернемся к нормальным играм.

А между тем, если бы мы выходили где-нибудь в США, нам надлежало бы долго и со вкусом хвалить **Major League Baseball 2K9** — в своей нише это очень хорошая игра, да еще и от **2K Sports** — издательства, год за годом уверенно теснящего **Electronic Arts** в жанре спортивных игр.

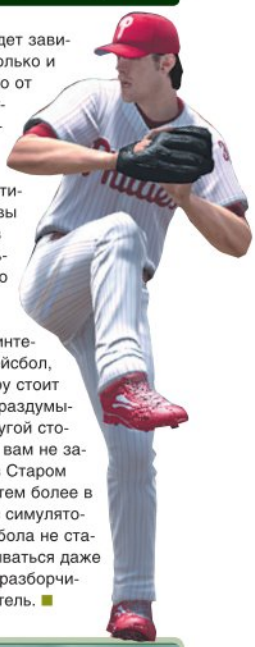
Ну а в случае если вы решите открыть для себя бейсбол именно с MLB 2K9, приготовьтесь к неожиданностям. Дело в том, что бейсбол в плане динамики проигрывает баскетболу, футболу и хоккею. В тех же **NBA 2K9** или **Pro Evolution Soccer** ситуации, где требовалось мгновенное решение, сваливались на голову игрока по несколько раз за минуту. Здесь же — умеренный игровой темп, который, скажем прямо, непривычен. Сначала питчер долго присматривается к бьющему на базе, выбирая тип броска; затем бросает мяч, и, если бьющий все-таки ударяет по нему (вы, к слову, знали, что далеко не все броски надлежит отбивать?), начинается короткий, но яростный эпизод с пробежкой по базам, после чего все повторяется сначала. Разумеется, ничего этого игра вам не объяснит: предполагается, что вы и так все знаете.

И только после того, как вы научитесь отличать страйк-аут от форс-аута, MLB 2K9 предстанет перед вами во всей красе. Ведь помимо одиночных матчей, выиграть в которых можно чисто интуитивно, не зная никаких правил, здесь предусмотрено еще несколько режимов. Это Franchise (управление командой в течение сезона), Postseason (турнир, проводящийся по завершении сезона MLB) и Home Run Derby — соревнование среди лучших игроков, бьющих так называемый home run, то есть удар, после которого мяч вылетает за пределы поля.

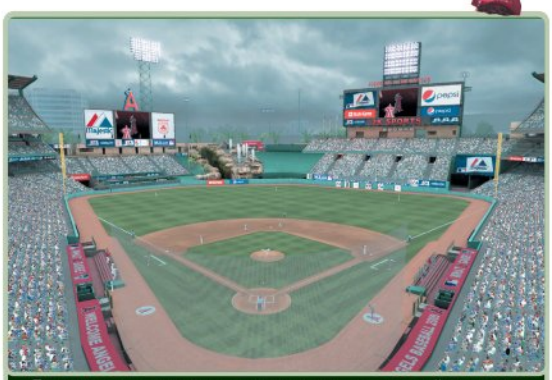
Что касается технических вопросов, то со времен NBA 2K9, которую разрабатывала та же студия (**Visual Concepts**), технология практически не изменилась. Графика хорошая, картинка выглядит очень живой благодаря необязательным мелочам вроде слоняющихся туда-сюда запасных игроков или сменяющихся изображений на рекламных щитах. Во время матча камера регулярно меняет свое положение, то выхватывая крупные планы, то показывая общий вид на поле. Постоянно появляются таблицы со статистикой и информация об игроках. В общем, создается полное ощущение того, что смотришь взаправдашнюю трансляцию на телеканале ESPN. Обратная сторона медали — интерфейс. Игра не особо заботится об обладателях клавиатур, щедро выдавая игроку сообщения в духе: «Нажмите R2, чтобы сделать то-то и то-то».

■■■

MLB 2K9 — это как раз тот случай, когда ваше отношение к игре будет зависеть не только и не столько от ее качества, сколько от отношения к ее тематике. Если вы входите в то небольшое число жителей Европы, которых интересует бейсбол, то эту игру стоит брать не раздумывая. С другой стороны, мы вам не завидуем: в Старом Свете (а тем более в России) с симулятором бейсбола не станет связываться даже самый неразборчивый издатель. ■



Бросать мячи, равно как и отбивать их, в MBL довольно легко. Не в пример реальной жизни.



Если присмотреться, то можно увидеть расположенный прямо на стадионе декоративный фонтан. Да, это определенно красивее площадок из NBA 2K9.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

«Единственный симулятор бейсбола на PC» — пожалуй, самая объективная причина, по которой стоит взглянуть на MBL 2K9 хотя бы одним глазом.

- ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★☆☆☆ 7.0
- ГРАФИКА ★★★★★★★☆☆☆ 7.0
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★☆☆☆ 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★☆☆☆☆ 6.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

BATTLEFORGE

- **Жанр:** карточная стратегия
- **Издатель/разработчик:** EA/ EA Phenomic
- **Издатель в России/локализатор:** EA

BattleForge — хрестоматийный пример того, как излишняя амбициозность может поставить крест даже на самом интересном начинании. В ней все — слишком. Слишком высокий темп, слишком много юнитов. Слишком сложно добиться идеального баланса. Плюс — тысяча и одна неприятная мелочь, мешающая получать удовольствие. Интерфейс, например, явно воспринимает вас как личного врага.

ПЕРЕВОД: Сам текст переведен вполне нормально. С одной стороны, никаких вопиющих ошибок — но нет-нет да и резанет слух какая-нибудь калька с английского («Все ваши структуры и войска потеряны»), хотя, повторимся, ничего смертельного. А вот актеры поработали слабо. Пока играешь, не отпускает ощущение, что реплики вообще записывались в один заход, без дублей. Голоса за кадром жуют интонации, галопом проносятся по фразам, забывая делать паузы. В результате речь превращается в бессмысленное месиво из звуков. В русской BattleForge постоянно ловишь себя на том, что внимательно читаешь субтитры, хотя говорит игра на твоем родном языке. Дело в том, что на слух понять почти ничего нельзя: безэмоциональный бубнеж проскальзывает по периферии сознания, не оставляя в памяти ни единой крупицы информации. — *Максим Еремеев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

A VAMPYRE STORY: КРОВАВЫЙ РОМАН
A VAMPYRE STORY

- **Жанр:** вампирский квест
- **Издатель/разработчик:** Crimson Cow/Autumn Moon Entertainment
- **Издатель в России/локализатор:** Акелла
- **Полная рецензия:** «Игромания» №1'2009

A Vampyre Story — один из лучших квестов прошлого года, обласканный и публикой, и критиками. В итоговом рейтинге «Игромании» он, напомним, вошел в тройку победителей в своей жанровой категории. Бывшие сотрудники **LucasArts** во главе с Биллом Тиллером, объединенные в **Autumn Moon Entertainment**, сделали игру в лучших традициях золотой квестовой классики. Изящный черный юмор, персонажи, которых вы запомните надолго (например, говорящая пыточная машина), логичные головоломки, безупречный художественный стиль. А главное — уморительная парочка главных героев: наивная оперная певичка, запертая в вампирском замке, и острая на язык летучая мышь по кличке Фродерик.

ПЕРЕВОД: Русская версия, безусловно, припозднилась. Она вышла только в марте, спустя почти 4 месяца после международного релиза. За ожидание нас вознаградили безупречной локализацией. Все переведено крайне адекватно, и даже шрифты удачно подобраны. Кроме того, «Акелле» удалось найти актеров, идеально попадающих в роли, и заставить их именно играть, а не отбывать номер. Уберите картинку, оставьте только звук — и происходящее будет восприниматься как яркая радиопостановка. А главная героиня, Мона де Лафитт, в русской версии звучит даже лучше, чем в оригинале. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ

1С

- FLOCK! Овцы против НЛО
- Sudden Strike: The Last Stand
- Монстры против пришельцев
- Кадетство: Новая история
- Космический охотник: Геноцид

EA Russia

- Крестный отец 2

Акелла

- American McGee's Grimm: Искусный вор
- American McGee's Grimm: Поющая косточка
- Crash Time 2
- Hotel Empire: Доходный дом 2
- Neverwinter Nights 2 Gold
- Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

Бука

- Audiosurf
- Cat & Dog: Animal Hospital
- Пузыряка

Новый диск

- Falcon 4.0: Allied Force
- Guitar Hero 3: Легенды рока
- Guitar Hero: Aerosmith
- Guitar Hero: Золотое издание
- Riding Star 3: Звезда конкура
- Romance of the Three Kingdoms 11
- Street Racer Europe: От Москвы до Барселоны
- The Dark Eye — Drakensang
- Velvet Assassin
- X-Plane 8
- Zeno Clash
- Волшебные линии: Путешествие джинна
- Мистические хроники: Ритуал скорпиона
- Наемники: Бизнес под прицелом
- Пограничный патруль
- Секретное шоу
- Сокровища глубин

GFI/Руссобит-М

- Gothic 3 Gold
- Tom Clancy's HAWX
- Легенда о золотом драконе
- Сладкая жизнь
- Тени войны

Софт Клаб

- Stormrise
- World in Conflict: Soviet Assault

НОВЫЕ АНОНСЫ

1С

- Ост-Индская компания (осень 2009)

EA Russia

- Saboteur (2009)
- Boom Blox Smash Party (2009)

Новый диск

- Split/Second (начало 2010)

Руссобит-М

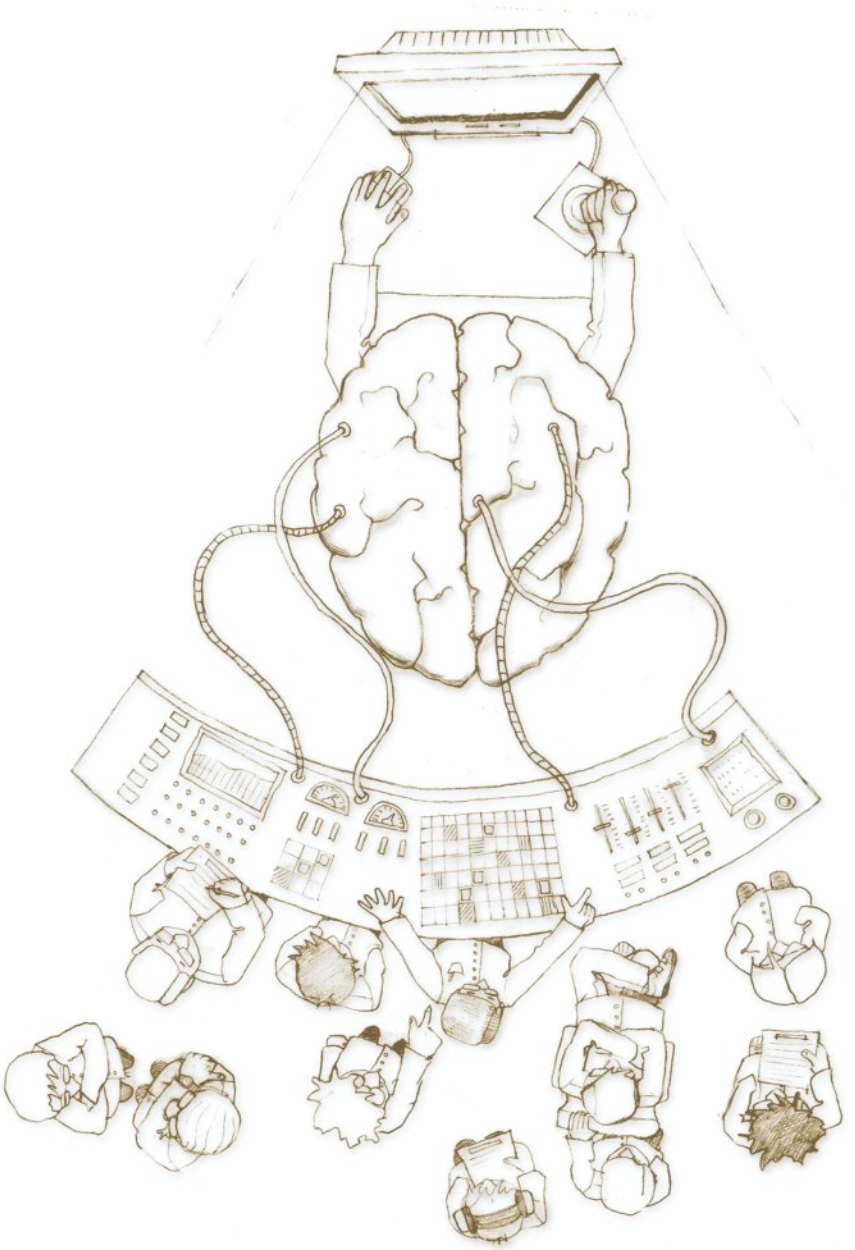
- Seamulator (весна 2009)

КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

КРИ

КРИ 2009

15 – 17 мая 2009 года
Москва, гостиница «КОСМОС»
www.kriconf.ru



реклама

NIVAL ONLINE

1С ФИРМА «1С»

Akella

Бука BUKA ENTERTAINMENT

ИГРА МЕСЯЦА

*Самые популярные игры периода с **5 МАРТА** по **2 АПРЕЛЯ 2009 г.***

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1		Grand Theft Auto 4	8758	11,1%
2		Fallout 3	7011	8,9%
3		S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	4856	6,1%
4	NEW	F.E.A.R. 2: Project Origin	4844	6,1%
5	▲2	Assassin's Creed Director's Cut Edition	3802	4,8%
6		Left 4 Dead	3658	4,6%
7	▲1	Mount & Blade	3636	4,6%
8	NEW	Empire: Total War	3351	4,2%
9	▼4	Burnout Paradise: The Ultimate Box	3195	4%
10	▼6	Mirror's Edge	3122	3,9%
11	▼2	Devil May Cry 4	2605	3,3%
12		Dead Space	2424	3,1%
13	NEW	Warhammer 40 000: Dawn of War 2	2175	2,7%
14	▼3	Pro Evolution Soccer 2009	2068	2,6%
15	▼5	Call of Duty: World at War	1952	2,5%
16	▼2	Mass Effect	1820	2,3%
17	▼4	Command & Conquer: Red Alert 3	1700	2,1%
18	▼2	FIFA 09	1296	1,6%
19	▼2	The Witcher: Enhanced Edition	1188	1,5%
20	▼5	Crysis Warhead	1176	1,5%
21	▼3	Far Cry 2	1018	1,3%
22	▼3	King's Bounty: Легенда о рыцаре	1009	1,3%
23	▼2	Crayon Physics Deluxe	863	1,1%
24	▼4	Alone in the Dark	727	0,9%
25	▲6	Brothers in Arms: Hell's Highway	665	0,8%
26		X3: Terran Conflict	640	0,8%
27	NEW	Dark Sector	559	0,7%
28	▼6	Bully: Scholarship Edition	553	0,7%
29	▲7	Audiosurf	477	0,6%
30	▼5	Spore	471	0,6%

*По состоянию на **2 апреля** в голосовании приняло участие **18252** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

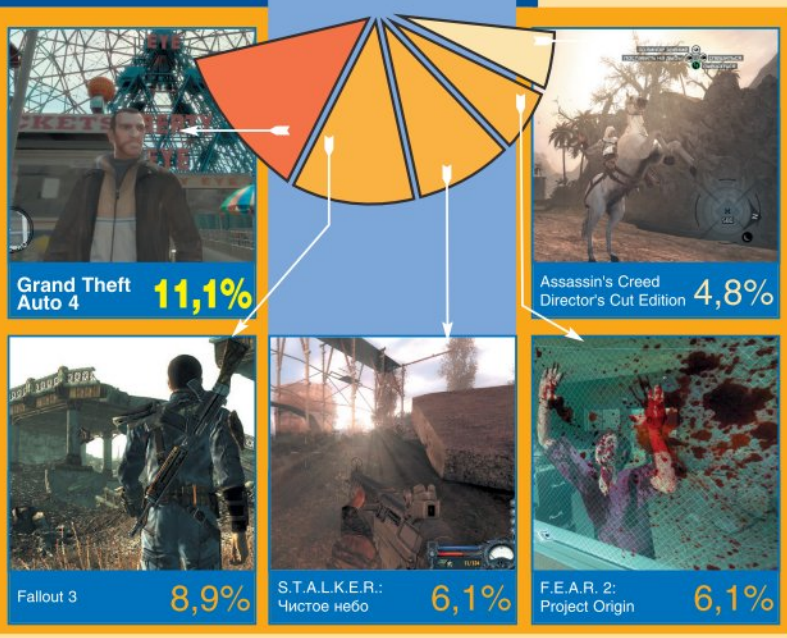
Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с 5 МАРТА 2008* по *2 АПРЕЛЯ 2009 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

2 АПРЕЛЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *АПРЕЛЕ 2008 — МАЕ 2009 г.* Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Вопреки нашим ожиданиям, особых перемен на вершине топа с прошлого месяца не произошло: **Grand Theft Auto 4** выступает, похоже, совсем в другой категории, чем все остальные. Хотя его результат мог бы быть и еще лучше, выйди на PC свежий Xbox 360-аддон **The Lost and Damned**, который вполне тянет на совершенно новую GTA-игру, только в разы более короткую и без привычного занудства в духе привези\отвези\выслушай очередной притянутый за уши диалог. Но так уж получилось, что в первой тройке хит-парада прочно утвердились самые «долгоиграющие» игры, которые не просто тяжело пройти до конца, но особенно — не позабыть в процессе, с чего же там все начиналось. Будь наша воля — и все игры продолжительностью более пяти-шести часов следовало бы законодательно запретить. Тогда и сценаристам больше не пришлось бы вымучивать тонны ненужного текста, дизайнерам — многократно копировать одни и те же уровни, а нам — тратить драгоценное время на пропускание этого добра через себя.



«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Mirror's Edge

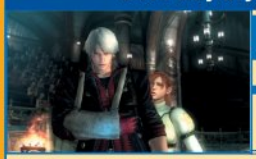
Рейтинг «Манц» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №2/2009

Бежать без остановки, держать ритм и ни за что не смотреть вниз — вот условия, необходимые для того, чтобы полюбить Mirror's Edge. Игрокам с боязнью высоты и высокой сложности лучше и впредь ходить пешком.

Паркур от первого лица * DICE * Electronic Arts

Devil May Cry 4



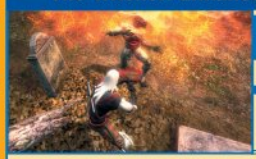
Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №8/2008

Кичливый стиль и наивный сюжет Devil May Cry 4 могут вызвать у вас усмешку, но в сочетании с безупречным геймплеем все это удивительно складывается в цельную игру. Лучшую в своем жанре, заметим.

Слэшер * Capcom * Capcom

The Witcher: Enhanced Edition



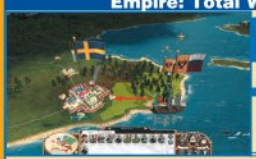
Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Пусть и со второй попытки, CD Projekt сдали свой главный экзамен — сделали «Ведьмака» таким, о каком мы мечтали с самого начала.

CRPG * CD Projekt RED * Atari * Новый диск

Empire: Total War



Рейтинг «Манц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №4/2009

Главная стратегия года для всех, кто считает, что пуля — дура, а штык — молодец. Настолько сильно вжиться в реалии войн XVIII столетия вам не поможет ни один учебник истории и географии.

Стратегия * Creative Assembly * SEGA

Command & Conquer: Red Alert 3

Рейтинг «Манц» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Образцовая стратегия эпохи развитого социализма. С орденами, звездами и ядерной паранойей, да и геймплей здесь тоже абсолютно ностальгический.

Стратегия * EA Los Angeles * Electronic Arts * Софт Клаб

Left 4 Dead

Рейтинг «Манц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2009

Если вы думаете, что в жанре зомби-шутеров все давно придумано, попробуйте Left 4 Dead. Но даже если совсем не думаете — все равно попробуйте, ведь в Left 4 Dead можно играть и за зомби!

FPS * Valve Software/Turtle Rock Studios * Valve Software

Call of Duty: World at War

Рейтинг «Манц» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2009

По сумме впечатлений вся Call of Duty: World at War эквивалентна примерно одному уровню четвертой части, но брать Рейхстаг в ней будет по-прежнему интересно.

FPS * Activision * Treyarch * Новый диск

Mass Effect

Рейтинг «Манц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2008

Лучшее, что случилось в жанре RPG со времен Star Wars: Knights of the Old Republic. Самая непошлая научная фантастика в компьютерных играх.

Action/RPG * Electronic Arts * BioWare/Demiurge Studios * 1C * Snowball Studios

Grand Theft Auto 4

Рейтинг «Манц» 10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Как удачно выразился один из персонажей игры: «Зачем жрать капусту, если есть картошка?» Вот и у нас так же — зачем нужны другие игры, когда есть GTA 4?

GTA 4.0 * Rockstar North * Rockstar Games * 1C

Burnout Paradise: The Ultimate Box

Рейтинг «Манц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №2/2009

Первое знакомство с Burnout Paradise раз и навсегда развязывает глаза на то, какой должна быть идеальная аркадная гонка. С безумными скоростями, самыми зрелищными авариями и рок-музыкой из колонок.

Интерактивный краш-тест * Criterion Games * Electronic Arts

Fallout 3

Рейтинг «Манц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Ядерная война закончилась, а человеческая цивилизация — еще нет. Великая игра, которая позволяет не только взглянуть на мир, в котором никогда больше не наступит весна, но и прожить там целую жизнь.

RPG * Bethesda Softworks * Bethesda Softworks * 1C

Assassin's Creed

Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №4/2008

Самый противоречивый блокбастер, чьи плюсы все-таки перевешивают недостатки: умно, красиво, с гражданской позицией и про паркур.

Экшен * Ubisoft Entertainment * Ubisoft Montreal * Акелла

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики: Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

В какую видеоигру играет Микки Рурк в фильме «Рестлер»?

Игра называется **Wrestle Jam '88** и была разработана специально для фильма аниматорше Кристин Хьюм (также сделавшей ретро-заставку «**Рестлера**») и программистом Рэндэллом Фьюрино. Основные источники вдохновения — восьмибитные рестлинг-игры **Pro Wrestling** и **WWF Wrestlemania**. На создание Wrestle Jam ушло несколько недель — режиссер Даррен Аронофски хотел, чтобы актеры действительно сражались в рестлинг, а не просто корчили страшные гримасы с геймпадами в руках.

В игре два управляемых персонажа: Аятолла и Рэнди Робинсон по прозвищу Таран (которым играет Рурк), заставка, экран выбора борцов, четко заданные условия победы, примитивный (как и подобает восьмибитным рестлингам) искусственный интеллект противника, восемь разных атак, управление выведено на настоящие NES-контроллеры. Звуковые эффекты позаимствованы из **Donkey Kong** и **Pac-Man** для Atari 2600, аутентичную восьмибитную музыку написал композитор Джоэл Фейнберг по мотивам нинтендовского Pro Wrestling. Кстати, разработчики **Call of Duty 4**, с которой столь невыгодно сравнивает Wrestle Jam '88 юный сосед Рурка, очень довольны тем, что их игра упомянута в фильме, и клянутся, что это не был преднамеренный продактплейсмент.

Wrestle Jam '88 (в самом верху), в которую состязаются Рэнди с соседом, — квинтэссенция восьмибитных рестлинг-игр восьмидесятых. Сравните со скриншотами Pro Wrestling (1986) и WWF Wrestlemania (1988) с Famicom!

В последнее время многие игры делаются с расчетом на кооперативный режим — в Left 4 Dead или Resident Evil 5, например, практически невозможно играть в одиночку. Я слышал, что в BioShock 2 тоже будет кооператив... Не тревожит ли вас эта тенденция?

С каких это пор в survival horror, жанр, начавшийся с игры под названием «Один в темноте», можно играть только вдвоем?!

Если помните, в ранних двухтысячных кооперативный режим практически умер и на PC, и на консолях. В кооператив нельзя играть в онлайне с незнакомыми людьми (а до появления социальных сетей в онлайне были одни незнакомцы), еще с аркадных уличных файтингов игра вдвоем является продолжением УЖЕ СУЩЕСТВУЮЩИХ отношений между игроками, при кооперативе очень важно живое человеческое взаимодействие. То, как партнер играет, не столь важно — важно, как он себя при этом ведет!

С другой стороны, чем вычурнее становились игры, тем сложнее в них было играть вдвоем (втроем, вчетвером) в одной комнате и на одном экране. Даже появление беспроводных контроллеров и больших широкоэкранных телевизоров делу не помогло — вспомните, как кошмарно выглядит в сплит-скрине тот же **Resident Evil 5**. Ну а игра в кооператив по локальной сети всегда была и до сих пор является, вы уж извините меня, извращением.

В BioShock 2, по последним сведениям, кооператива все-таки не будет... неужели волна отхлынула?

В наши дни появился, наконец, широкополосный интернет и приличные системы для онлайновой игры (Steam, Xbox Live) с френд-листами и возможностью внеигрового общения. Этим объясняется внезапный всплеск популярности кооператива среди игроков и разработчиков. Но модифицировать одиночную кампанию под двух игроков очень трудно (если не сказать невозможно): надо менять сюжетную линию, уровень сложности, думать над возможностями взаимолечения, обмена оружием и предметами, над совместным маневрированием... Путь наименьшего сопротивления — разработка игры СРАЗУ для двух и более персонажей, и чтобы в сингле напарниками управлял бестолковый и неполноценный AI. Золотой середины тут быть не может: никто не будет тратить время и бюджет на разработку игры с полноценными сингл- и кооперативным режимами, возможны только игры с синглом, замаскированным под кооператив, и игры с кооперативом, замаскированным под сингл.

Есть ли игры, в которых человечество все-таки уничтожают до конца? — *+7 (985) * 31 80***

В коробку с игрой The Hitchhiker's Guide to the Galaxy был вложен ордер на уничтожение Земли — на вогонском языке.

В стратегиях человеческая раса способна проиграть с той же легкостью, что и любая другая. В постапокалиптических RPG людей тоже не любят. Но самый удачный пример внезапного и тотального истребления человечества — текстовый квест

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (**Infocom**, 1984), где, как и в литературном первоисточнике, Землю уничтожили пришельцы вогоны в процессе прокладки гиперпространственного шоссе. Другой пример — экшен-игра **Advent Rising** (**GlyphX Games** и Орсон Скотт Кард, 2005), где Эдумию взрывает раса Искателей и, помимо троицы героев, гибнет вся человеческая цивилизация. Дуглас Адамс восстановил Землю в четвертой книге (So Long, and Thanks for All the Fish) — вероятно, сходные планы строили и разработчики Advent Rising (игра должна была стать первой частью эпической трилогии). Как видите, для принятия столь мужественного сюжетного решения в компьютерных играх нужны вмешательство крупного фантаста и большие планы на будущее.

Почему из четвертой и пятой частей Resident Evil исчезли зомби? — *+7 (908) * 71 52***

С зомби Capcom расставались неохотно, но в серии Resident Evil с самого начала хватало всяких аберраций.

Все дело в трудной биографии **Resident Evil 4**, разработчики которого долго и мучительно пытались найти какое-нибудь оригинальное творческое решение. Первый вариант игры разрабатывался для PS2 в конце девяностых, он представлял собой чистой воды экшен и в итоге превратился в **Devil May Cry**. В 2002 году на Tokyo Game Show показывали новый вариант игры, где враги стали газообразными, а в 2003-м на E3 — вариант, где Леон Кеннеди бродил по средневековому замку, отстреливаясь от оживших кукол и доспехов (версия была сделана под явным влиянием серии **Silent Hill** и забракована Capcom как «чересчур паранормальная»).

После этого вконец отчаявшиеся разработчики вновь обратились к оригинальным живым мертвецам, но эту версию публике даже не стали показывать — судя по всему, неторопливые и безоружные зомби плохо укладывались в новую игровую схему (вид из-за плеча, торопливый отстрел досаждающей герою разномастной нечисти), на разработку которой уже было затрачено столько усилий. Наконец, управление Resident Evil 4 вернули создателю серии Синдзи Миками, который решил подвести под паранормальность «научную» базу и превратил всех врагов в интимно знакомых нам жертв паразитов. Разработчики RE5 решили не начинать процесс творческого поиска с нуля и просто скрестили Resident Evil 4 со своим любимым фильмом «**Падение** «**Черного ястреба**».

Правда ли, что лицо Альтаира из Assassin's Creed скопировано с Дэвида Белля? — *+7 (921) * 10 46***

Альтар (слева) и его модель Франциско Рандес (в центре). В раннем концепт-арте Альтаир куда сильнее косил под Белля...

Нет, прототипом Альтаира ибн Ла-Ахада в игре стал испанский актер Франциско Рандес (в прошлом — лицо туалетной воды Жана-Поля Готье и участник рекламы «Бенеттон»). Впрочем, в определенных ракурсах Альтаир действительно смахивает на Белля, а многие его движения (см. YouTube по запросу «David Belle parkour») явно скопированы с фирменных вывертов основателя паркура. Серьезная работа над концепт-артом для **Assassin's Creed** началась в 2003 году, «**13-й район**» вышел в 2004-м. Так что...

Какие файтинги есть на консолях нового поколения и в какие из них стоит поиграть? — *+7 (919) * 68 45***

Онлайн с неограниченным количеством соперников, неторопливым набором рангов и украшательством бойцов (наконец-то их кто-то увидит!) в современном файтинге необходим абсолютно.

Из плоских файтингов — **Mortal Kombat vs. DC Universe** (PS3, Xbox 360), **Street Fighter 4** (PC, PS3, Xbox 360), **Tatsunoko vs. Capcom** (Wii). Из трехмерных — **Super Smash Bros. Brawl** (Wii), **Virtua Fighter 5** (Xbox 360), **SoulCalibur 4** (PS3, Xbox 360) и старенький **Dead or Alive 4** (Xbox 360). Из бессмертной классики — **Ultimate Mortal Kombat 3** и **Street Fighter 2: Hyper Fighting** на Xbox Live Arcade. Играть из всего этого стоит в Street Fighter 4 (самый лучший и доступный файтинг на сегодняшний день), Super Smash Bros. Brawl (лучший файтинг на Wii и лучший файтинг на четырех бойцов), Virtua Fighter 5 (самый сложный и интересный трехмерный файтинг) и UMK3 (ну само собой!).

Версию Virtua Fighter 5 для PS3 следует признать недействительной из-за отсутствия режима онлайновой игры — в наши дни это все равно что покупать шахматы с фигурами одного цвета (играть можно, но удовольствия никакого). Добавить онлайновый режим в VF5 на PS3 невозможно, потому что при портировании игры с аркадных автоматов использовалась ее более ранняя версия, чем при портировании на Xbox 360. Владельцам консоли остается только ждать портирования следующей части франчайза — **Virtua Fighter 5 R**. В SoulCalibur 4 с онлайном все в порядке, но сама серия утратила привлекательность где-то между второй и третьей частью (из-за специфической политики **Namco Bandai**, потакающей решительно всем прихотям и капризам игроков). Dead or Alive 4 — игра 2005 года выпуска (со всеми вытекающими), причем из серии ушел главный разработчик (Томонобу Итагаки), и что с ней будет дальше — неизвестно. Осенью этого года на PS3 и Xbox 360 должен быть портирован шестой **Tekken**.

Когда Blu-ray наконец-то заменит собой DVD? И правда ли, что переход на Blu-ray покончит с пиратством? — *+7 (920) * 67 19***

Самые настоящие пиратские Blu-ray... ну или, во всяком случае, самые настоящие пиратские Blu-ray-коробки.

Ой, не скоро... Да, после победы над HD DVD и по мере увеличения общего количества HD-телевизоров в мире продажи Blu-ray начали расти, к 2008 году увеличились в четыре раза и составили порядка 5% от общего количества проданных дисков. Суммарное количество Blu-ray-проигрывателей в США зашкалило за 9,6 млн (из которых 5,7 млн — PS3), в декабре «**Темный рыцарь**» разошелся тиражом 1,7 млн копий за первую неделю всемирных продаж. Но в настоящий момент для формата настали смутные времена: из-за кризиса и высокой цены дисков (от $30) и плееров ($240) в сентябре 2008-го рыночная доля Blu-ray начала сокращаться в пользу обычных DVD и (новый конкурент!) онлайновой HD-продукции.

Что касается пиратства, то все системы защиты Blu-ray (и AACS, и BD+) давно и успешно взломаны, дело за интеграцией дешифровальщиков и производственных мощностей. В Китае Blu-ray-фильмы после взлома перекодируют в формат AVCHD в разрешении 1280x720 и записывают на обычные DVD, которые затем пакуют в поддельные Blu-ray-коробки с аккуратными голограммами (пилотная партия была изъята в ноябре 2008-го). Отечественные производители поступают иначе: берут однослойные BD, записывают на них штук 30-40 экранок или чудовищно пожатых рипов, пишут на картонной коробке «Смотреть только на компьютере» и радостно продают по цене в 1000 рублей за штуку.

Существуют ли игры про фигурное катание и бег на коньках? — *+7 (918) * 75 19***

В онлайне — **Figure Skating** (***www.candystand.com***) или **Ice Skating** (***www.games2girls.com***, на японском), скачать на PC — милейшая игра **Twinkle Toes Skating** (первый час бесплатно, потом — от $7, ***www.bigfishgames.com***). На Nintendo DS доступны **Imagine: Figure Skater**, **Princess on Ice** и **Imagine: Ice Champions**, на Wii — **Deca Sports** (дурной клон **Wii Sports** с зимними видами спорта) и **Winter Sports: The Ultimate Challenge** (то же самое), из «настоящих» PC-игр — **American Girl: Mia Goes for Great** (образовательная), **Barbie Sparkling Ice Show** (про Барби), **Michelle Kwan Figure Skating** и **Kristi Yamaguchi Fantasy Ice Skating**. Качество, сами понимаете, варьируется.

Imagine — серия видеоигр для девочек и на DS, в которой профессия «фигуристка» уютно сочетается с «ветеринаршей», «рок-звездой», «няней», «супермоделью», «наездницей», «дизайнершей интерьеров», «балериной», «чирлидершей» и, безусловно, «кинозвездой».

Можно ли где-то купить фигурки персонажей Fallout 3? — *+7 (905) * 12 06***

Скучная официальная шестидюймовая Power Armor-фигурка.

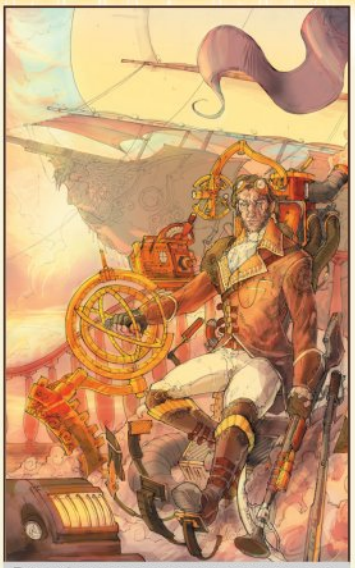
Самодельная фигурка-гибрид: ювелирная работа с броней и разгул фантазии.

Фигурка Vault Boy входила в комплект подарочной версии от «**1С**». А официальная фигурка бойца Brotherhood of Steel в полном комплекте Power Armor была только в ограниченном британском издании **Fallout 3** и продается предприимчивыми британцами на eBay по 30-50 фунтов стерлингов.

Но она такая скучная! Гораздо интереснее фигурки-франкенштейны, которые абсолютно незаконно, в нарушение всех лицензий, собирают из подручных материалов неизвестные умельцы и... ну да, тут же отправляют на eBay — но уже по цене $200-300. На момент написания этих строк еще открыт аукцион на уникальную фигурку человека в Power Armor и с плазменной винтовкой, изготовленную из материалов франчайза **Marvel Legends**. Один из авторов, Jin-Saotome, ранее прославился восьмидюймовым вариантом Power Suit, собранным из запчастей героев G.I. Joe и Marvel Legends, о котором писали на всех тематических сайтах. От официальной версии самодельные фигурки выгодно отличает наличие ржавчины и масляных пятен на броне.

В ваших текстах я часто встречаю термин «стимпанк». Объясните, пожалуйста, что это значит? — *+7 (950) * 91 33***

Стимпанк — жанр фэнтези и фантастики, где в качестве основной движущей силы до сих пор используется энергия пара (англ. steam). Действие происходит в Великобритании периода 1837-1901 гг. (но не исключено и посещение других частей



Дирижабли и паровые машины в стимпанке должны быть введены НЕНАВЯЗЧИВО (автор картинки — Николас Кол, nicholaskole.com).

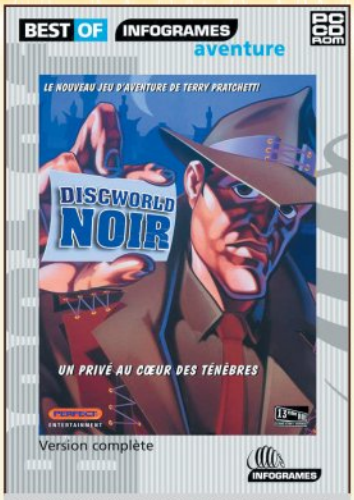
света и параллельных миров) и сопровождается умеренными выбросами магии или вымышленных технологий в атмосферу. Сам термин придумал американский фантаст Кевин Уэйн Джетер в 1987 году.

Наибольший интерес в этом жанре представляет доведение до логического завершения технологических линий, по тем или иным причинам отвергнутых человечеством (дирижаблей или механических компьютеров, например) и поиск викторианских аналогов современных достижений прогресса (интернет — пневмопочта). В литературе стимпанк обычно пишут или фантасты без высшего образования, которые отстали от жизни и боятся современной техники до такой степени, что больше не в состоянии сочинять хоть сколько-нибудь убедительную космическую оперу или киберпанк (см. также: Г.Л. Олди, А. Валентинов, «Алюмен»), или, наоборот, редкостные технари-зануды (У. Гибсон, Б. Стерлинг, «Машина различий»). Еще стимпанк рисуют все без исключения японские художники.

Самые яркие представители жанра в игровой индустрии — **Arcanum**, **Skies of Arcadia** и **Thief: The Dark Project**. Некоторые люди выделяют помимо стимпанка дизельпанк, клокпанк и биопанк, но это, мне кажется, уже не ретрофутуризм, а самый обыкновенный идиотизм.

Существует ли хотя бы одна игра по Плоскому миру Терри Пратчетта? Неужели не предпринималось ни одной попытки сделать игру по этой замечательной вселенной?

По книгам Пратчетта было сделано три значительных игры — **Discworld**, **Discworld 2: Missing Presumed...!?** и **Discworld Noir**. Все они — квесты, разработанные британской компанией **Perfect Entertainment** в, соот-



В Discworld Noir рассказывается о первом в истории Анк-Морпорка частном сыщике — Льютоне, уволенном Ваймсом из Стражи за взятки. Частного сыщика пратчеттовскому мегаполису явно не хватало...

В свое время ребята с форумов Cheap Ass Gamer (www.cheapassgamer.com) очень удачно прошлись по списку ачивментов Xbox Live: «Консоль шумит так, что не слышно воплей родителей» (10 очков), «Консоль перегрелась» (10 очков), «Назвали ниггером в Xbox Live» (10 очков) и т.д.

ветственно, 1995, 1996 и 1999 годах при участии и поддержке автора Плоского мира, сэра Терри Пратчетта. Первая часть Discworld сделана по мотивам книги «Стража, стража!» (но великолепный Сэмюэль Ваймс заменен на дурацкого Ринсвинда), вторая — по мотивам книг «Мрачный жнец», «Движущиеся картинки» и «Дамы и господа». В Discworld Noir — оригинальный сюжет, чтобы безболезненно перенести его в игру, Пратчетт консультировал разработчиков и написал большую часть диалогов (и это, поверьте, лучший в мире нуар-квест после **Grim Fandango**). В первые две серии можно поиграть через эмулятор **ScummVM**. В третью, к сожалению, нельзя — в движке использовались трехмерные элементы.

В последнее время в играх мне все чаще встречается система достижений (achievements) — в GTA 4, в Left 4 Dead, в Burnout Paradise... Зачем нужны achievements в играх и кто их придумал?

Впервые система раздачи ачивментов появилась в Xbox Live в конце 2005 года (одновременно с выходом Xbox 360), потом перекочевала в Games for Windows Live (первая PC-игра с ачивментами — **Halo 2**, вышла в мае 2007-го), потом была скопирована Steam (там, разумеется, ачивменты, независимые от Live). Другой крупный рассадник сейчас — **World of Warcraft**, где достижения появились после патча 3.0.2.

Ачивменты в играх в общем-то не нужны — как не нужны человечеству и сами компьютерные игры. Просто кто-то получает удовольствие от достижения самых разных, больших и маленьких целей, а единые игровые социальные сети дают людям возможность похвастаться своими достижениями перед другими игроками (особенно это справедливо в MMORPG, где за открытие ачивмента выдают ездовых животных, титулы и табарды). Система ачивментов упрощает процесс выжимания максимального удовольствия из игры, делает его нагляднее.

Кому-то ачивменты дают возможность взглянуть на игру под новым углом — поиграть непривычными классами в **Team Fortress 2** или бойцами в **Street Fighter 4**, на что без дополнительной мотивации эти игроки никогда не решились бы. Ачивмент может превратить даже самого кровожадного игрока в пацифиста — в **Geometry Wars**, например, ради соответствующей награды надо продержаться 60 секунд без единого выстрела. Наконец, есть ачивменты, делающие прохождение игры более сложным: протащив гнома через весь **Half-Life 2: Episode Two** и посадив его в ракету, чувствуешь себя куда лучше, чем просто пройдя Episode Two.

Другое дело, что **Microsoft** со своей политикой «1000 ачивмент-пойнтов в каждой игре!» поощряет разработчиков к раздаче ачивментов за совсем уж незначительные действия: за прохождение тренировки, первого уровня или за убийство Companion Cube в **Portal**. Такие «поощрения» не могут вызывать у игрока ничего, кроме раздражения: с ачивментами, как и с любым другим элементом игрового дизайна, надо уметь обращаться. Но сверхлегкие ачивменты могут использоваться и в качестве инструмента юмора и социального комментария: в **The Simpsons Game** ачивмент дают за нажатие кнопки Start, а в **Eat Lead** — за просмотр игровых титров.

Кто такие зеленые титизены? — *+7 (905) * 51 63***

Изначально жители City 17 (в **Half-Life 2** их называют citizens) носили зеленую одежду, но в финальной версии игры их переодели в синее. Один из посетителей форума ***hl-beta.spb.ru*** решил вернуть им зеленую одежду и написал по этому поводу следующее сообщение:

Я сделал мод по бете я там вернул
Зеленых титизенов старых комбайнов и полийских хеадкрабов зомби
ar1,iceaxe, flaregun, oicw

После этого поста фраза «зеленые титизены» сразу стала локальным мемом. ■

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

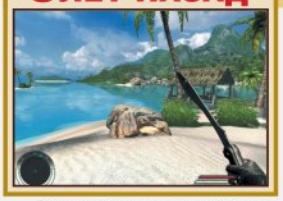
- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

Станислав Ломакин

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Far Cry

ДАТА ВЫХОДА	2004
ЖАНР	Гром в раю
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft/Crytek



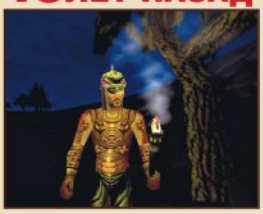
Весна 2004-го для любителей шутеров и без **Far Cry** была полна надежд. В апреле мы играли в **Painkiller**. В июне ползали по закоулкам тюрьмы Butcher Bay. В августе гоняли импов в **Doom 3**. В ноябре с замиранием сердца встречали **Half-Life 2**. Ну а раньше всех, еще в марте, вышел Far Cry. Для полного счастья недоставало лишь **Duke Nukem Forever**.

Многие из нас не до конца понимали, чем конкретно занимались в своей студии **Crytek** на протяжении четырех с лишним лет: вера в то, что бремя технического прогресса в играх до сих пор в одиночку несет гений Джона Кармака, была неискоренима. Так вот — некстген, с которым мы до сих пор не разлей вода, родился на несколько месяцев раньше Doom 3, и это были не просто смутные тени в непонятных коридорах, а совсем другое. Огромные джунгли с акцентом на каждый листочек, водная гладь, слепящая отражающимися в ней лучами солнца, иногда даже ветер — не будь Far Cry шутером, вполне бы сгодился для декораций какой-нибудь медитативной инди-игры. Увы, шедший в довесок совсем не медитативный геймплей в сочетании с врагами, наделенными орлиным зрением и кошачьим слухом, порушил всю идиллию, по поводу чего, впрочем, мы поднимем правую руку и скажем: «А ну и хрен с ней!»

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

EverQuest

ДАТА ВЫХОДА	1999
ЖАНР	Одна из первых 3D MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sony Online Entertainment/Verant Interactive



Понимая, какая золотая жила кроется в онлайновых RPG и что взорвать онлайн-танцполы продуктом второй свежести (относительно **Ultima Online**) уже не выйдет, **Sony** подошла к разработке **EverQuest** предельно серьезно. Огромную вселенную, скроенную по лекалам текстового MUD и настольной AD&D, обслуживал достойный графический движок. На момент релиза это была самая красивая ролевая игра — буквально в прошлом году EverQuest, наряду с **World of Warcraft** и **Neverwinter Nights**, удостоился премии «Эмми» именно за технологические достижения в разработке RPG. «Компенсировалась» красота огромным количеством багов. Так или иначе, Sony удалось успешно продать свою MMORPG на западном рынке. World of Warcraft, Guild Wars и многие другие MMOG своим успехом обязаны именно EverQuest — он подготовил для них почву.

Другим важным вкладом в индустрию стало укрепление рыночных отношений в MMORPG. Торговля персонажами и предметами окончательно вошла в моду вместе с EverQuest: группа ученых, решившая однажды шутки ради подсчитать размер ВВП игрового мира Norrath, с удивлением обнаружила, что он превышает $2 млрд — больше, чем ВВП некоторых реальных стран.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Jazz Jackrabbit

ДАТА ВЫХОДА	1994
ЖАНР	Консольный платформер для PC
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Epic MegaGames

На притче древнегреческого баснописца Эзопа про спор черепахи и зайца о том, кто быстрее, в разное время сумели заработать многие. В XVII веке ее переписал француз Лафонтен, в 70-х годах прошлого века **Warner Bros.** сняли по этой истории несколько эпизодов мультсериала **Looney Tunes**, а в 1994-м мы неожиданно узнаем, что спустя три тысячи лет после событий оригинальной басни противостояние зайцев и черепах продолжается в **Jazz Jackrabbit**. Сдается нам, что таким образом Клифф Блежински (папа **Gears of War**) хотел откреститься от сюжета **Super Mario Bros.** — ну мало ли у кого еще во врагах Черепаший король? Ну а принцессу и вовсе спасает герой каждой второй игры…

Так или иначе, задавшись мыслью сделать истинно компьютерный платформер, **Epic** все же прихватили сюжетную канву у **Nintendo**, взяли за основу ураганные скорости **Sonic the Hedgehog**, снарядили своего героя пушкой на манер **Megaman**, но и сами не остались в долгу, уделив большое внимание дизайну как таковому. Именно с ним у Epic получилось лучше всего: не подвела ни графика, ни музыка, да и вообще — смотрелось и слушалось все, прямо скажем, круто. Это же внимание к аудиовизуальным деталям в итоге сыграло с создателями злую шутку: в Jazz Jackrabbit так и не нашлось места находкам самой Epic, отчего 30 уровней игры давались лишь самым упертым.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Golden Axe

ДАТА ВЫХОДА	1989
ЖАНР	Beat'em up
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sega, Virgin Games, Bandai/Sega, Aspect

В индустрии конца 80-х годов, где блистали главным образом 16-битные Sega Genesis и Super Nintendo, было хорошо то, что, несмотря на некое превосходство последней, в плане игр все выходило справедливо. У SNES были Марио и **Donkey Kong Country**, а у **Sega** — Соник. Игры, понятно, выдающиеся, но настолько разные, что сравнивать их было вообще неудобно, да и зачем? Схожим образом одними из истинно родных тайтлов для Sega стали **Golden Axe**, а у SNES — **Final Fight**, о котором мы уже писали парой номеров ранее.

Это сейчас жанр beat'em up считается вымершим, а в конце 80-х это было одно из ключевых экшен-направлений. Выдержанный в фэнтезийном стиле, Golden Axe сам по себе уже предполагал более интересных персонажей: Хаггара из Final Fight всегда легче было назвать «жирным», здесь же это были как минимум варвар, гном и амазонка. Все три героя, само собой, отличались силой удара, ловкостью и стилем боя, и самое главное — владели магией, чего в играх такого рода еще не было.

Интересно, что вышедший осенью прошлого года на модной волне ремейков **Golden Axe: Beast Rider** разрабатывала контора **Secret Level**, двумя годами ранее сделавшая **Final Fight: Streetwise**. Каменный цветок не удался ни там, ни там.

Герой нашего времени

Ты фанат видеокарт Sapphire?

Или просто сторонник компьютерных товаров хорошего качества?

Тогда этот конкурс для тебя!

SAPPHIRE

Журнал **«Игромания»** и компания **Sapphire Technologies** предлагают тебе выполнить простое задание и получить приз. Напиши, на каких сериях видеокарт **Sapphire** впервые появились персонажи, изображенные на рисунках.

Призы конкурса:

Первый приз — мощная видеокарта Sapphire TOXIC HD4870 от компании Sapphire Technologies.
Второй и третий призы — видеокарты Sapphire RADEON HD4670 от компании Sapphire Technologies.

Условия конкурса:

Свои ответы (с указанием фамилии, имени и города) присылайте в редакцию по электронному адресу hero@igromania.ru. Победителями станут читатели, которые правильно соотнесут персонажей и серии видеокарт. Если же более трех участников ответят верно, то победителя из их числа мы выберем случайным образом.

Сроки проведения конкурса:

Работы принимаются до 10 мая 2009 года. Победитель будет объявлен в июньском номере журнала «Игромания» и на сайте Igromania.ru.

Желаем удачи всем участникам!

Александр Башкиров

1994

В наши дни в X-COM играть, увы, не получается. А все потому, что игру делали законченные нерды! Нет, вы только ПОСМОТРИТЕ на этот интерфейс!

Даже на общем фоне бурных и противоречивых девяностых 1994-й — год смерти Курта Кобейна, чемпионата мира по футболу в США и зариновой атаки в токийском метро — выделяется количеством конфликтов. Хищники против Чужих, спрайты и полтора измерения против настоящей трехмерной графики, анимация против full motion video, VGA против SVGA, флоппи-диски против CD... Сильнее всего война форматов отразилась на таких эпохальных играх, как **Little Big Adventure**, **System Shock** и **Wing Commander 3**, но затронула и все остальные PC-релизы.

А это были **Rise of the Triad**, **Star Wars: TIE Fighter**, **Jagged Alliance**, **Heretic**, **Sid Meier's Colonization**, **Master of Magic** и **Panzer General**, **Ecstatica** и **Alone in the Dark 2**, **Beneath a Steel Sky** и практически укравший год **Doom 2**. На игровые консоли пришло пятое — 32-битное — поколение. Бум начался годом раньше, но именно в 1994-м Sega Saturn, Sony PlayStation, 3DO и Atari Jaguar вышли в Японии и вступили в смертельную конкуренцию как друг с другом, так и с упорно отказывающимися умирать 16-битными платформами. На PlayStation вышел **Tekken**, на Sega Mega Drive — **Earthworm Jim**. Нашли свою нишу абсолютно неизвестные американские фирмы **Bungie** (с **Marathon**) и **Blizzard** (с **Warcraft**), а разработчики спортивных симуляторов из **Bethesda Softworks** наконец-то доделали свой первый долгострой — ролевую игру **The Elder Scrolls: Arena**.

Экс-коммуникация

Но год начался не с этого — 31 декабря 1993-го молодые британские братья-разработчики Ник и Джулиан Голлопы выпустили **X-COM: Enemy Unknown**. Экономисты по образованию, братья (как и большинство нердов того времени) были увлечены идеей перевода настольных RPG и тактических варгеймов в виртуальную среду — и мирно разрабатывали сиквел к своему пошаговому тактическому симулятору **Laser Squad** с ролевыми и экономическими элементами. Получилось же... нечто большее.

Очень может быть, что X-COM не самая лучшая компьютерная игра в истории человечества. За это звание с ней могут побороться **Fallout** и **Star Control 2**, занудные гики с форумов **GameFAQs.com** не смогли однозначно решить этот вопрос за четырнадцать лет холиваров, так что нам в рамках данного материала нечего и пытаться. Но X-COM СОВЕРШЕННО ТОЧНО входит в тройку лучших: игра не признает жанров и ограничений, сочетает в себе лучшие элементы **Space Invaders**, **Sid Meier's Civilization** и затянувшейся битвы миниатюрок из настольной версии **Warhammer 40 000**.

По сиквелам видно, что сами братья, **MicroProse** и последующие правообладатели так и не поняли, почему первая часть X-COM оказалась настолько успешной. Чтобы сделать игру, в которой есть все, о чем только может мечтать игрок (пришельцы, базы, неведомое, живые люди в роли спецназовцев), мало просто смешать RTS, пошаговую стратегию, RPG и экономический симулятор в разных пропорциях — нет, для этого нужно безжалостно нарушать законы компьютерных игр как таковых.

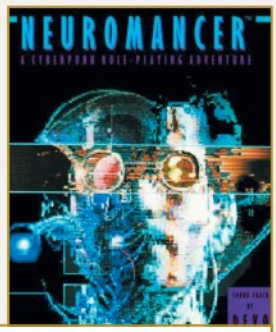
Биологический шок

Одного X-COM хватило бы, чтобы назвать 1994-й важнейшим годом для развития компьютерных игр. Но уже в начале весны Origin и Looking Glass Studios выпустили System Shock — игру, оказавшую на нашу с вами индустрию примерно такое же воздействие, как вышедший десятью годами ранее «Нейромант» Уильяма Гибсона — на фантастическую литературу. Тенденции складывались давно: в тайных (а равно и открытых) лабораториях проводились бесчеловечные эксперименты по скрещиванию шутеров и ролевых игр, в Европе набирал силу новомодный жанр survival horror (ужасы), успех **Flashback** и **Syndicate** заставил многих разработчиков задуматься о том, что киберпанк — это ведь так круто...

Продюсеру Уоррену Спектору и программисту Дагу Черчу тем временем надоели бесконечные подземелья **Ultima Underworld**. На

System Shock с его смешанной полигонально-спрайтовой графикой до сих пор очень атмосферно и интересно выглядит. Чего не скажешь о полностью полигональном (и мертвом) System Shock 2.

Технически Alien vs. Predator на Jaguar был близок даже не к Doom (с его разными уровнями высоты), а к Wolfenstein 3D: плоские уровни, спрайты, все повороты — на 90 градусов.



Эпохальная обложка System Shock: весь киберпанк как на ладони. Сравните с обложкой гибсоновского «Нейроманта».

стыке всех этих обстоятельств появилась игра-прототип, определившая путь развития FPS (и индустрии вообще) на ближайшие пятнадцать лет. Практически все находки **System Shock** так или иначе прижились: нейроимпланты с возможностью апгрейда; подача сюжета не через разговоры с NPC, а через электронную почту и найденные диски с информацией; исполненное в каркасном 3D киберпространство, хитроумно сочлененное с игровой «реальностью». NPC в игре сделать не смогли из-за технических ограничений, но System Shock до сих пор очень неплохо смотрится. Это еще не полностью трехмерный движок (трехмерные модели виртуозно сочетаются со спрайтами), но в System Shock уже присутствуют наклонные поверхности, многоуровневая архитектура, очень интересная физика (там строится невидимая модель игрока и при всех перемещениях и контактах рассчитывается, к примеру, положение его головы) и разрешение до 640x480. Ничуть не устарели и общая атмосфера игры (разработчики старались построить гиперреальный мир, в котором все объекты кажутся объемными и осязаемыми, и это им вполне удалось!), и неординарная личность суперкомпьютера SHODAN — далекой предшественницы GLaDOS...

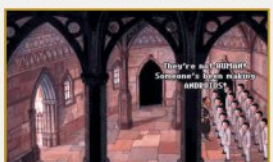
К сожалению, в марте была выпущена сильно урезанная версия игры на дискетах — без озвучения и SVGA. А осенью, когда появилась полная CD-версия, миром уже правил **Doom 2: Hell on Earth**, идущий, в отличие от требовательной к ресурсам игры Looking Glass, на абсолютно любом компьютере. В 1994 году в System Shock не играл практически никто, и Спектор до сих пор грызет себе локти по этому поводу.

Из жизни кошек

Серия «Чужие против Хищника» в компьютерных играх началась именно в 1994-м — игрой **Alien vs Predator** на консоли Atari Jaguar. Разработкой занималась та самая британская компания **Rebellion Software**, которая в 1999 году выпустила на PC первую «настоящую» серию Aliens vs. Predator, потом увлеклась производством комиксов, а сейчас делает **Aliens vs Predator 3**.

Технически игра не впечатляла даже по стандартам того времени, продавалась на картридже (хотя к Jaguar можно было подключить CD-привод), движок был — псевдо-псевдо-трехмер уровня **Wolfenstein 3D** с плоскими уровнями, прямыми углами и спрайтовыми персонажами. Но все характерные черты серии уже присутствовали: три кампании за трех персонажей, у каждого свое оружие и сверхспособности, одни и те же уровни герои проходили по-разному... Чужой мог возрождаться в груди ближайшего оплодотворенного морпеха, у Хищника отбирали оружие, если он убивал врагов в режиме невидимости, у морпеха были смартган, огнемет и детектор движения.

Платформа Jaguar представляла собой последнюю попытку Atari закрепиться на рынке домашних консолей, стоила $250 и рекламировалась как 64-битная система, хотя на самом деле 64-битным там был только графический процессор (да и то частично). Библиотека игр была маленькая, и пару лет спустя консольку благополучно задавила PlayStation. Alien vs Predator — практически единственная приличная игра для Jaguar, если не считать культовой аркады **Tempest 2000** и первых настоящих консольных портов Doom и Wolfenstein 3D.



Основной прием развития сюжета и перехода с уровня на уровень в вертикальном городе Beneath a Steel Sky — промышленный саботаж.

В своей жизни Дэйв Гиббонс, помогавший Revolution Software в работе над Beneath a Steel Sky, рисовал только и исключительно антиутопии.

С родины Оруэлла

В этом же году европейская «новая волна» принесла нам **Ecstatica** (первая трехмерная адвенчура, где вместо полигонов использовались эллипсоиды) и Little Big Adventure (неклассифицируемая игра Фредерика Рэйналя, предвосхитившая, помимо прочего, многие находки **Metal Gear Solid**). Крис Робертс поставил новый мировой рекорд, потратив $4 млн на производство Wing Commander 3, космического симулятора из жизни гигантских кошек. В Калифорнии Дэвид Перри основал собственную компанию **Shiny Entertainment**, назвал ее в честь песни R.E.M. Shiny Happy People и выпустил первую игру — необычный платформер про червяка в роботизированном костюме... В Висконсине **Raven Software** сработала изящный шутер **Heretic** и с помощью друзей из **id** продавала первый эпизод почтовыми заказами.

Но помимо всего этого в практически оруэлловском 1994-м обязана была появиться хотя бы одна антиутопия. Ее изготовление взяла на себя британская компания **Revolution Software**, известная в узких кругах любителей квестов игрой **Lure of the Temptress** (1992) и концепцией **Virtual Theatre** (квестовой системой, в которой NPC перемещались независимо от действий игрока). Ареной антиутопических событий **Beneath a Steel Sky** оказались не США или Великобритания, а — совершенно неожиданно — Австралия. Главного героя игры звали Робертом Фостером, в честь австралийского пива Foster's Lager, в тоталитарном вертикальном городе Юнион-Сити усматривались некоторые черты Сиднея. Правда, акценты в озвученной версии игры беспардонно британские (а Фостера вообще озвучивает американец), как и художественное оформление: бэкграунды рисовал английский художник Дэйв Гиббонс, известный своей работой с Аланом Муром над мини-сериями комиксов **Watchmen** и **V for Vendetta**, а также сотрудничеством с журналом 2000 AD.

Главный герой разгуливает в точно таком же плаще, что и Роршах из Watchmen; индустриальные пейзажи Юнион-Сити практически неотличимы от городских панорам Мега-Сити из комиксов про судью Дредда. Еще Юнион-Сити можно сравнить с Цитаделью из System Shock, а суперкомпьютер LINC, против которого сражается Фостер, — с SHODAN (то был год киберпанка). Но жанр совсем другой: классическая рисованная адвенчура с неторопливым развитием сюжета и жестко разграниченными локациями, отчаянным пиксель-хантингом и весьма мрачным юмором. Если вы хоть раз видели (и слышали) начало Beneath a Steel Sky, то уже никогда его не забудете: музыка в стиле **Blade Runner**, тяжелый ритм ударов гидравлического пресса и шипение вентиляторов... Полная версия Beneath a Steel Sky продавалась на одном CD, урезанная — на пятнадцати дискетах. ■

Для игры с CD в картридж-слот Atari Jaguar втыкалось специальное периферийное устройство, общими очертаниями неуловимо напоминающее... ну да, унитаз со слотом для картриджей.

У Jaguar был самый ужасный геймпад на свете.

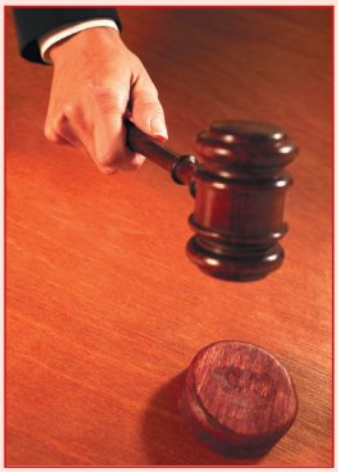
ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Николай Жогов

На тропе войны

Компания **Intel** последнее время только и делает, что ссорится со своими конкурентами: совсем недавно начались судебные разбирательства с **NVIDIA**, а теперь процессорный гигант решил испортить отношения еще и с **AMD**.

Предметом спора стала лицензия на производство процессоров архитектуры x86. Ряд ключевых патентов, относящихся к этой области, находится в руках Intel, так что без согласия этой компании производить соответствующие процессоры нельзя. Но необходимая лицензия есть и у AMD, и представители этой компании считают, что данного факта достаточно для того, чтобы предприятие **GlobalFoundries**, которому AMD отдала свои производственные мощности, имело право на производство x86-процессоров. Intel, естественно, придерживается другого мнения: несмотря на то, что значительная часть акций GlobalFoundries принадлежит AMD, новое предприятие все же нельзя считать дочерней компанией, и поэтому ему тоже нужно покупать соответствующую лицензию.



Дело о чипсетном бизнесе NVIDIA, кстати говоря, тоже получило продолжение. В ответ на попытки Intel запретить конкуренту производство наборов системной логики со встроенным контроллером памяти, NVIDIA решила воспрепятствовать продвижению на рынок графических решений Intel. Заметим, что речь идет не только о встроенных GPU, но и о грядущей полноценной видеокарте, известной как **Larrabee**. Со слов представителей NVIDIA, процессорный гигант незаконно использует в этих продуктах некие разработки, подлежащие обязательному лицензированию. Компания обещает довести дело до суда, если Intel будет и дальше препятствовать развитию линейки **nForce**.

В случае успеха NVIDIA конкурент окажется в очень невыгодном положении, так как GPU, используемые Intel в чипсетах, в ближайшее время начнут переселяться в процессоры, а следовательно, и этот бизнес корпорации может оказаться под угрозой.

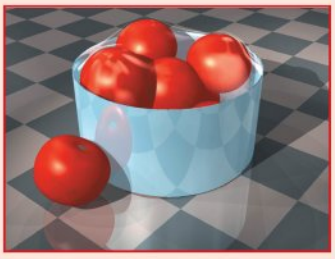
Свежий урожай

Настольные компьютеры производства **Apple** претерпели очередное перерождение: они стали ощутимо быстрее и вполне соответствуют сегодняшним стандартам производительности.

В миниатюрных **Mac mini** отныне используется интегрированный чипсет **GeForce 9400M**, графическое ядро которого в пять раз быстрее, чем **GPU Intel GMA950**, применявшийся в прошлых моделях серии. В роли процессора выступает **Core 2 Duo** на частоте 2 ГГц. 20-дюймовые моноблоки **iMac** отныне также используют GeForce 9400M, а 24-дюймовые версии можно дополнительно оснащать полноценными видеокартами **GeForce GT 120** и **GT 130** (это OEM-версии **GeForce 9600 GSO** и **9500 GT**). В этой линейке используются модели Core 2 Duo с частотой от 2,66 до 3,06 ГГц. Рабочие станции **Mac Pro** перешли на использование серверных процессоров **Xeon** архитектуры **Nehalem**, коих может быть установлено сразу два.

В шаге от фотореализма

Молодая, но амбициозная фирма **Caustic Graphics** заявила о создании аппаратного ускорителя **CausticRT** для обработки вычислений трассировки лучей (ray tracing). Именно эта технология может поднять реалистичность компьютерной графики на новую высоту, однако из-за недостаточной мощности современных компьютеров ее пока что не удается использовать в играх. С CausticRT этот барьер может быть преодолен: ускоритель позволяет уменьшить время построения кадра аж в 20 (!) раз. Кроме того, к 2010 году производитель пообещал представить аналогичное решение второго поколения, которое будет мощнее нынешнего CausticRT в 10 раз.



Полевые испытания устройства еще не проводились, так что к заявлениям Caustic Graphics мы пока что относимся настороженно. Будем сообщать вам о новых подробностях.

Пересадка мозгов

Как известно, BIOS некоторых материнских плат под процессоры **Core i7** содержит специальный ключ, позволяющий устройству работать с технологией **SLI**. Ключ этот **NVIDIA** предлагает производителям не бесплатно, так что подобная универсальная материнка стоит ощутимо дороже аналога, поддерживающего только **CrossFire**.

В результате проведенного опыта BIOS от SLI-совместимой платы **Gigabyte GA-EX58-UD4P** был прошит до аналогичного SLI-решения (GA-EX58-UD4) без всякого ключа. Аналогичным образом на GA-EX58-UD4 можно выключить режим SLI. Прецедент доказал, что при желании энтузиасты могут самостоятельно «привить» материнке поддержку SLI, не переплачивая за эту функцию.

Не только PC

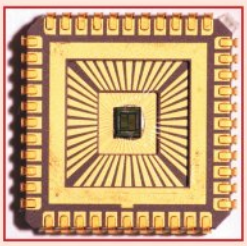
В прошедшем месяце **NVIDIA** умудрилась прикрутить физический движок **PhysX** к консолям **PlayStation 3** и **Wii**. Нет-нет, эти приставки не будут переходить на видеокарты **GeForce**. Вместо этого программная составляющая PhysX была адаптирована под железо, используемое в консолях. В PS3, например, применяется графический чип **RSX** совместной разработки **Sony** и NVIDIA, так что научить PhysX работе с этой платформой наверняка было несложно. С Wii все несколько интереснее — в ней используется графические чипы от **AMD**, но и это не стало помехой.

Творение NVIDIA постепенно завоевывает рынок и, вполне возможно, ему удастся достойно противостоять грядущему физическому движку от **Havok**, заточенному под кросс-платформенный стандарт **OpenCL**.

Новости одной строкой

- От слов к действиям! Настырная компания **Psion** уже всерьез требует от **Intel** $1,2 млрд за незаконное использование торговой марки «**Netbook**».
- **ASUS** продемонстрировала концепт первого в мире беспроводного монитора. Устройство может работать с интерфейсами WHCI и Wireless USB HWA.
- Операционная система **Apple iPhone OS** доросла до версии 3.0. В ней наконец-то стали доступны команды Cut (вырезать), Copy (копировать) и Paste (вставить).
- **NVIDIA** заявила о намерении перевести двуглавую **GeForce GTX 295** на использование одноярусной печатной платы. Это позволит существенно снизить себестоимость флагмана.
- Фирма **Grace Digital Audio** выпустила **Tape2USB** — кассетный аудиопроигрыватель с интерфейсом USB. Необычное устройство позволяет оцифровывать аудиокассеты или записывать на них музыку с компьютера.

Мобильные красоты



Фирма **ARM** — известный разработчик процессоров для мобильных телефонов — создала мощный многоядерный видеочип для сотовых телефонов. Продукт, названный **Mali-400 MP**, сочетает в себе высокую производительность и очень низкое энергопотребление. Четыре ядра, образующие видеочип, совместно могут обрабатывать более миллиарда пикселей в секунду, что соответствует производительности флагманских видеокарт восьмилетней давности. Новый GPU поддерживает стандарт **OpenGL ES 2.0** (это облегченная версия настольного **OpenGL 2.0**) и способен работать с простейшими шейдерами и 3D-графикой. Чип прекрасно масштабируется: количество рабочих ядер GPU может варьироваться в зависимости от потребностей производителей телефонов.

Поставки новых графических процессоров должны начаться в ближайшее время, а первые продукты на их основе ожидаются к началу следующего года.

Твердый и очень быстрый

Скорость чтения наиболее производительных твердотельных накопителей для настольного сегмента находится у отметки в 200 Мб/с. По этому параметру SSD обходят жесткие диски, однако производители признают, что весь потенциал твердотельных накопителей все еще не раскрыт. Компания **Fusion-io** доказала это утверждение на практике, выпустив невероятно быстрый SSD **ioDrive Duo**. Его скорость чтения — внимание! — составляет 1,5 Гб/с, а объем достигает 640 Гб. При этом четыре таких устройства можно объединить в массив RAID-0, обеспечив тем самым производительность в 6 Гб/с. Вместо медленного SATA II Fusion-io использует PCIe x4 стандарта 2.0.

Цену новинки производитель пока не назвал, но мы уже заранее боимся.

Чудеса продолжаются

В прошлом номере мы уже рассказывали о возможности активации четвертого ядра на некоторых трехъядерных процессорах **Phenom II**. Как оказалось, представители новой линейки от AMD способны и на другие метаморфозы. Так, у процессоров **Phenom II X4** 800-й серии объем кэш-памяти может быть увеличен с 4 до 6 Мб. Механизм активации отключенного участка кристалла тот же — чтоб насладиться счастьем, необходимо включить функцию ACC в BIOS материнской платы. Правда, здесь есть одна оговорка: чудесная трансформация возможна только на материнках производства **ASRock**. Впрочем, это не удивительно — данная фирма уже не раз выпускала платы с необычными возможностями.

Ждем не дождемся возможности разблокировки множителя на младших Phenom II…

Революционные окна

Сотрудники **Phillips** продемонстрировали концепт окна, выполненного из прозрачных органических светодиодов (OLED), встроенных между слоями стекла. Такое окно может быть абсолютно прозрачным, но стоит включить светодиоды, так стекло начинает излучать свет, причем довольно яркий. Благодаря этому футуристичная разработка позволяет имитировать солнечный день за окном даже самой темной ночью. Серийное производство необычных окон должно быть налажено в ближайшие несколько лет.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Samsung YP-P3

Почти вся полезная площадь медиаплеера **Samsung YP-P3** отдана под сенсорный дисплей, но он все равно меньше, чем у **iPod touch**. Управление довольно необычное: для работы теперь не обязательно нажимать на пиктограммы в жестко заданных областях дисплея — перемещаться по меню и менять значения параметров можно, проводя пальцем по всей площади экрана. Движение вверх — увеличил громкость, вниз — уменьшил, вправо/влево — пролистал фотографии. Куда удобней, чем раньше.

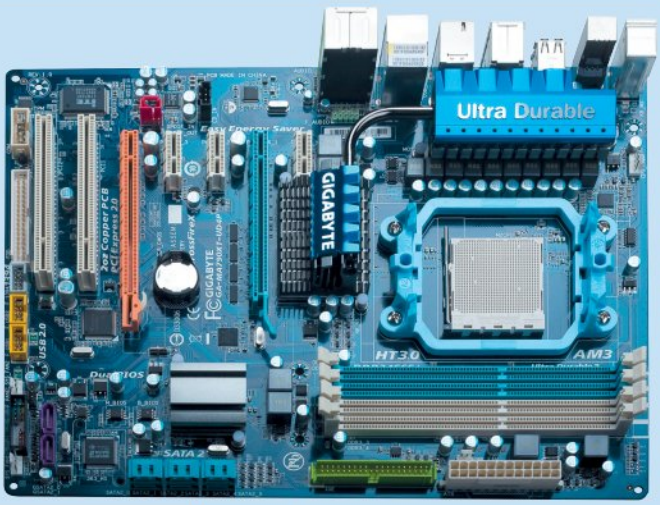
Любите развлекаться? Вариантов много: от флэш-игр до виджетов быстрого доступа (мировое время, календарь и т.п.). На борту процессор, знакомый со всеми нужными кодеками, радио и модуль Bluetooth. Последний позволяет передавать аудиосигнал одновременно на две пары беспроводных наушников и работать с мобильным телефоном. При входящем звонке воспроизведение музыки приостанавливается; можно принять звонок (в плеер встроен микрофон) и даже совершить вызов (при помощи экранной клавиатуры).

На дисплее можно читать тексты, причем регулируется как размер шрифта, так и цвет букв. Работает устройство до 30 часов от одного заряда аккумулятора. Объем встроенной памяти — 4, 8, 16 или 32 Гб. Из недостатков отметим лишь необходимость предварительного конвертирования большинства видеофайлов в понятный плееру формат.

Технические характеристики ● **Объем памяти:** 16 Гб ● **Дисплей:** 3-дюймовый сенсорный ЖК, 480x272 ● **Форматы файлов:** MP3, WMA, FLAC, OGG, WAV, WMV, AVI (с разрешением до 800x600), SVI, SWF, JPG, PNG, BMP, TXT ● **Диапазон FM:** 87,5-108 МГц ● **Выходная мощность:** 20 мВт на канал ● **Источник питания:** литиево-полимерный аккумулятор ● **Время работы:** 30 ч (аудио), 5 ч (видео) ● **Коммуникации:** USB 2.0, Bluetooth 2.1 + EDR (профили A2DP и AVRCP) ● **Размеры:** 102x53x10 мм ● **Вес:** 96 г

Что?	Портативный медиаплеер
Почему?	Равнодушных к внешнему виду не будет
Сколько?	***10 600 руб.***
Где?	***www.compute.ru***

GIGABYTE GA-MA790XT-UD4P



Материнская плата **GIGABYTE GA-MA790XT-UD4P** построена на чипсетной связке **AMD 790X + SB750** и рассчитана на работу с процессорами **AMD Phenom II X3/X4** в исполнении **Socket AM3**. Плата стоит вдвое дешевле аналогов под **i7**, при этом возможности расширения более чем приличные. Посетовать можно лишь на то, что сетевой адаптер там всего один — как-то несовременно.

Материнская плата создана по передовой технологии **Ultra Durable 3 Classic**, суть которой заключается в принципиально новом подходе к изготовлению печатных плат. Удельный вес меди в каждом слое увеличен в два раза, благодаря чему снижено полное сопротивление цепи платы, а также заметно уменьшен общий уровень электромагнитных помех. Чтобы повысить энергетический КПД, GA-MA790XT-UD4P может изменять количество активных фаз подсистемы питания.

В числе других достоинств — высококачественная элементная база, полноценная поддержка оперативной памяти DDR3-1666+, а также возможность установки двух видеокарт (при использовании пары графических ускорителей слоты PCIe x16 работают по формуле PCIe x8 + PCIe x8).

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** AMD Phenom X3/X4 под Socket AM3 ● **Чипсет:** AMD 790X + SB750 ● **Оперативная память:** 4 слота DDR3-1066/1333/1666 (до 16 Гб) ● **Сетевой адаптер:** 1 Гбит/с (Realtek RTL8111DL) ● **Аудио:** 7.1, HDA (Realtek ALC889A) ● **Слоты расширения:** 2 PCI, 3 PCIe x1, 2 PCIe x16 ● **Задняя панель:** 2 PS/2, 2 FireWire, 8 USB 2.0, аудиоразъемы, LAN ● **Дисковый массив:** IDE, 8 SATA II ● **Формфактор:** ATX (233x305 мм)

Что?	Материнская плата для процессоров AMD
Почему?	Поддерживает AMD Phenom II и стоит не очень дорого
Сколько?	***5600 руб.***
Где?	***www.tpshop.ru***

Scythe Mugen 2

Наконец-то на свет появилась обновленная версия одной из лучших процессорных систем охлаждения всех времен — **Scythe Mugen 2**. Кулер можно установить на материнские платы с процессорными разъемами Socket 478, Socket 754/939/940/AM2/AM2+ и LGA 775/1366. Главное, чтобы компьютерный корпус был достаточно просторным.

Радиатор состоит из пяти независимых секций, на каждую из которых приходится по одной медной тепловой трубке диаметром 6 мм. Такая конструкция способствует быстрому оттоку тепла из приграничных к трубкам зон радиатора, а также снижает общее сопротивление воздушному потоку. В эффективности такого решения сомневаться не приходится — опыт у инженеров Scythe колоссальный.

На кулер можно установить до четырех вентиляторов, однако в комплект поставки входит только один — **Scythe Slip Stream 120**, основанный на подшипнике скольжения с нормативным сроком службы не менее 3 лет при работе в режиме нон-стоп. Кроме того, с кулером поставляется комплект креплений, инструкция по установке и недорогая термопаста **SilMORE**.

Технические характеристики ● **Конструкция:** медное никелированное основание, радиатор и пять медных тепловых трубок диаметром 6 мм ● **Поддерживаемые разъемы:** Socket 478/775/1366 и Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3 ● **Вентилятор:** Slip Stream 120 (120x120x25 мм, до 1300 об/мин) ● **Уровень шума:** до 26,5 дБ ● **Воздушный поток:** 74,25 CFM ● **Размеры:** 158x130x100 мм ● **Вес:** 870 г

Что?	Процессорный кулер
Почему?	Лучше легендарного суперкулера Scythe Mugen — и этим все сказано
Сколько?	***2000 руб.***
Где?	***www.scythe-eu.com***

Topdevice TDE 276/2.1

Деревянный кубик саба, пара лилипутов из пластика, 60 Вт мощности в сумме — **Topdevice TDE 276/2.1** представляет собой типовой 2.1-комплект компьютерной акустики. При этом производитель не планирует выжать наши бумажники досуха.

Сателлиты с двумя 76-мм динамиками изобразят хоть барабан, хоть свирель, хоть тарелочки, а 165-мм низкочастотник сабвуфера разбавит звук густым басом. Все компоненты компактные, проблем с установкой системы быть не должно: колонки займут место рядом с монитором, а саб — под столом. При этом регулировать громкость удобнее будет программно — органы управления расположены на верхней панели сабвуфера, что не очень удобно.

Технические характеристики ● **Тип:** 2.1 ● **Материал корпуса:** пластик (сателлиты), дерево (сабвуфер) ● **Мощность:** 2x10 Вт (сателлиты) + 40 Вт (сабвуфер) ● **Динамики:** 2x 76 мм (сателлиты), 165 мм (сабвуфер) ● **Частотный диапазон:** 40-18000 Гц ● **Разделение каналов:** 45 дБ ● **Сигнал/шум:** 78 дБ ● **Размеры:** 141x120x122 мм (сателлиты), 391x243x230 мм (сабвуфер) ● **Вес:** 352 г (сателлиты), 5,9 кг (сабвуфер)

Что?	Акустическая система
Почему?	Сгодится для озвучивания кино и игр в условиях ограниченного бюджета
Сколько?	***2500 руб.***
Где?	***www.topdevice.ru***

Oklick Sportline Z-1

Инженеры **Oklick** выковали компьютерное оружие для искушенных любителей игр: мышь **Sportline Z-1** послушно повторяет изгибы правой руки, чтобы обеспечить решающее преимущество в игровых сражениях. В основе манипулятора лежит лазерный сенсор с разрешением 3200 точек на дюйм. На корпусе — шесть кнопок и колесо прокрутки.

Комплектное ПО позволяет раздельно регулировать разрешение сенсора по вертикали и горизонтали, а также программировать дополнительные кнопки на выполнение любых действий. В энергонезависимой памяти мыши сохраняется три различных профиля — в зависимости от активных настроек меняется подсветка колеса прокрутки и логотипа на верхней панели мыши.

Мягкая оплетка предотвращает скручивание и спутывание кабеля. Вместе с Z-1 поставляется набор из семи металлических «таблеток» для увеличения массы мыши на 6-40 г. Грузики устанавливаются в специальный отсек на днище манипулятора.

Технические характеристики ● **Разрешение сенсора:** до 3200 точек на дюйм ● **Кнопки:** 2 основных + 4 дополнительных + колесо прокрутки ● **Частота опроса:** 500 Гц ● **Интерфейс:** USB ● **Размеры:** 130x80x50 мм ● **Вес:** 120 г

Что?	Проводная лазерная мышь
Почему?	Вполне может составить конкуренцию творениям инженеров Razer и Microsoft
Сколько?	***1400 руб.***
Где?	***www.moscowpc.ru***

Panasonic Lumix DMC-GH1

Серьезный фотограф с маленьким аппаратом? Почему бы и нет. **Panasonic Lumix DMC-GH1** предлагает сменную оптику в компактной сервировке micro 4/3: здесь нет зеркала и призм, как в DSLR-камерах, поэтому корпус заметно компактнее. При этом камера позволяет устанавливать не только специальные линзы micro 4/3, которые меньше и легче обычных, но и полноценные объективы 4/3 (через адаптер).

CMOS-матрица аппарата содержит 14 млн пикселей, но из них реально работают лишь 12,1 — остальные использует система стабилизации изображения. Такая конструкция позволяет записывать снимки с разными соотношениями сторон кадра: широкоформатным 16:9, обычным цифровым 4:3 и даже пленочными 3:2 и 1:1. 3-дюймовый дисплей позволяет кадрировать и снимать, не заглядывая в видоискатель. Горячий башмак можно использовать для установки внешнего микрофона, вспышки и других аксессуаров.

В режиме серийной съемки DMC-GH1 делает до 3 кадров в секунду, чтобы нужный момент не проскользнул в зазор между нажатиями пальца на спуск. В видеорежиме аппарат может записывать полноценные HD-ролики в формате AVCHD (разрешение — до 1920x1080).

Технические характеристики ● **Дисплей:** 3-дюймовый ЖК (460 000 пикселей) ● **Матрица:** 17,3x13 мм, CMOS, 12,1 Мп ● **Крепление объектива:** micro 4/3 ● **Чувствительность:** 10-3200 ед. ISO ● **Выдержка:** 60-1/4000 с ● **Запись видео:** 1920x1080, AVCHD ● **Непрерывная съемка:** 7 RAW кадров в серии, 3 кадра в секунду ● **Стабилизатор изображения:** оптический (корректирующая группа линз) ● **Флэш-карты:** Secure Digital (SD/SDHC) ● **Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор, 1250 мАч ● **Размеры:** 124x90x45 мм ● **Вес:** 385 г

Что?	Цифровой фотоаппарат
Почему?	Интересный вариант для тех, кто хочет заниматься творчеством, но не любит таскать тяжелую зеркалку
Сколько?	***29 000 руб.***
Где?	***www.panasonic.ru***

Sunbeam Rheobus-Extreme

Системные блоки игровых компьютеров нередко шумят как реактивные двигатели, поскольку над их охлаждением трудится сразу несколько вентиляторов. Решить проблему может **Sunbeam Rheobus-Extreme**. Панель устанавливается в пятидюймовый отсек компьютерного корпуса и позволяет настраивать скорость вращения шести вентиляторов.

На лицевой стороне устройства расположены небольшие регуляторы из прозрачного пластика. За каждым «барабанчиком» — два синих светодиода, яркость которых изменяется в зависимости от скорости конкретного вентилятора. Отключить подсветку, к сожалению, нельзя — при просмотре фильмов вечером свет может мешать, особенно если корпус стоит на столе.

Sunbeam Rheobus-Extreme выпускается в сером и черном цвете. Все необходимые кабели для подсоединения вентиляторов входят в комплект поставки.

Технические характеристики ● **Материал корпуса:** алюминий ● **Количество подключаемых вентиляторов:** 6 ● **Формфактор:** 5,25'' ● **Размеры:** 148x42x82 мм

Что?	Панель для управления вентиляторами
Почему?	Позволит найти баланс между уровнем шума и эффективностью охлаждения
Сколько?	***1100 руб.***
Где?	***www.onics.ru***

Compro VideoMate Vista U890F

Compro VideoMate Vista U890F маскируется под флэшку, но мы легко распознаем его истинную сущность по выпирающему разъему для антенны. ТВ-тюнер подключается к компьютеру или ноутбуку через USB-порт, так что можно смотреть ТВ не только дома, но и на природе. Главное, чтобы телевизионный сигнал был достаточно сильным — вдали от телевышек столь компактные тюнеры обычно с трудом ловят каналы.

Для работы достаточно установить драйвера — телевизор можно смотреть через оболочку **Windows Media Center**. Но лучше использовать фирменное программное обеспечение **ComproTV4**. ПО поддерживает ряд полезных функций, в том числе дистанционное управление компьютером, включение по расписанию, отложенный просмотр и индивидуальная настройка яркости, контраста, насыщенности цветов и других параметров для каждого канала в отдельности.

Технические характеристики ● **Тип сигнала:** аналоговый ● **Запись:** MPEG1/2/4, MP3 ● **Поддерживаемые стандарты:** PAL, SECAM, NTSC, NICAM ● **Разъемы:** антенна, штекер USB, порт для разветвителя с видеовыходами ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Размеры:** 94x32x18 мм ● **Вес:** 33 г

Что?	ТВ-тюнер
Почему?	Годится не только для стационарного компьютера, но и для ноутбука — ТВ можно будет смотреть даже на природе
Сколько?	***2800 руб.***
Где?	***www.oldi.ru***

SVEN HT-435

Акустика для домашнего кинотеатра по цене пары дисков Blu-ray? Почему бы и нет. **SVEN HT-435** рассчитана на тех, кто хочет вкусить прелести объемного звучания с минимальными затратами. Система подойдет как для фильмов, так и для игр и музыки: встроенный DSP-процессор обеспечивает воспроизведение стереосигнала всеми колонками. Общая мощность — 110 Вт.

В комплект входит пять сателлитов в корпусах из MDF и компактный сабвуфер. Центральный сателлит двухполосный, в остальных — по одному 76-миллиметровому динамику. Саб оснащен 165-миллиметровым низкочастотником. При необходимости колонки можно развесить по стенам — сзади имеется крепление для навесного монтажа. Только имейте в виду: много времени и сил придется потратить на то, чтобы спрятать все провода. Органы управления вынесены на переднюю панель саба и для удобства пользователя продублированы на беспроводном пульте ДУ.

Технические характеристики ● **Цвет:** вишня, черный ● **Выходная мощность:** 110 Вт (5 x 15 Вт сателлиты плюс 35 Вт сабвуфер) ● **Диапазон частот:** 40-20000 Гц ● **Диаметр динамиков:** 165 мм (сабвуфер), 76 мм (сателлиты) ● **Магнитное экранирование:** есть (центральный и фронтальные сателлиты) ● **Размеры:** 313x170x313 мм (сабвуфер), 92x110x120 мм (тыловые и фронтальные сателлиты), 95x220x110 мм (центр) ● **Вес:** 9 кг

Что?	Акустическая система 5.1
Почему?	Позволит с минимальными затратами вкусить прелести объемного звучания
Сколько?	***3990 руб.***
Где?	***www.polaris.ru***

Cooler Master Storm Sniper

Хотите видеть на компьютерном столе не просто железный блок неопределенного цвета, а нечто оригинальное и модное? Присмотритесь к **Cooler Master Storm Sniper**. По-настоящему стильный корпус создавался специально для любителей игр при участии профессиональных киберспортсменов. В числе главных достоинств — удобные ручки для переноски и фирменная система защиты периферии: кабели мыши, клавиатуры и наушников продеваются сквозь скобу на задней панели корпуса — чтобы в каком-нибудь компьютерном клубе их у вас не украли.

Несмотря на относительно компактные размеры, корпус очень просторный — внутри поместится и пара видеокарт, и процессор с массивным кулером. Оптические приводы, жесткие диски и платы расширения устанавливаются без помощи отвертки, посадочное место для блока питания находится в нижней части корпуса. Все лишние провода при сборке компьютера можно спрятать в специальном отсеке. Кроме того, для установки процессорной системы охлаждения совсем не обязательно доставать материнскую плату.

На передней и верхней панели Storm Sniper имеются 200-мм вентиляторы с подсветкой. Дополнительно можно установить вентиляторы на нижней панели (140-мм) и боковой стенке (один 200-мм или два 140-мм). В передней части корпуса расположена панель управления с большой кнопкой включения питания, портами USB 2.0, eSATA и FireWire, а также регулятором скорости вращения вентиляторов — на случай, если захочется уменьшить уровень шума.

Посетовать можно лишь на высокую цену и отсутствие фильтров — с таким количеством вентиляторов пыль внутри корпуса будет собираться очень быстро.

Технические характеристики ● **Тип:** Midi Tower ● **Материал корпуса:** сталь, пластик ● **Формфактор материнской платы:** ATX, mATX ● **Внешние отсеки:** 6x 5,25" ● **Внутренние отсеки:** 5x 3,5" ● **Передняя панель:** 4x USB 2.0, FireWire, eSATA, микрофон, наушники ● **Система охлаждения:** 200-мм вентиляторы на передней и верхней панелях (500-1000 об/мин, 17-23 дБА), 120-мм вентилятор на задней стенке (1200 об/мин, 17 дБА) плюс посадочные места под вентиляторы на нижней и боковой панелях ● **Количество слотов расширения:** 7 ● **Блок питания:** опционально ● **Размеры:** 255x567x551 мм ● **Вес:** 10,6 кг

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Впечатляюще выглядит, хорошо охлаждает и без проблем вмещает самые современные комплектующие
Сколько?	***7300 руб.***
Где?	***www.ulmart.ru***

Tuniq Miniplant 950 Вт

При более чем внушительной мощности блок питания **Tuniq Miniplant 950 Вт** без проблем поместится в любом современном корпусе и точно не станет основным источником шума — для охлаждения используется один тихоходный 135-мм вентилятор. Эффективность выше среднего: у большинства блоков КПД на маленьких нагрузках быстро падает, а тут КПД составляет более 80% даже при нагрузке 170 Вт. Внутри — высококачественные конденсаторы производства японской компании **Nichicon** (680 мкФ, 450 В).

Блок оснащен четырьмя PCIe-коннекторами для видеокарт, так что проблем с подключением комплектов SLI и Crossfire быть не должно. Кабели достаточно длинные, но, увы, несъемные — придется потратить время на укладку проводов внутри корпуса, иначе могут возникнуть проблемы с охлаждением.

Почти всю доступную мощность — 810 Вт из 920 имеющихся — блок может отдавать по четырем линиям +12 В. Для защиты от перегрузок и перепадов напряжения реализованы технологии OCP (защита от перегрузки), SCP (защита от короткого замыкания выхода БП), OVP (защита от превышения выходных напряжений) и OPP (защита от перегрузки блока по суммарной мощности по всем выходам).

Tuniq Miniplant 950 Вт подойдет для сборки мощного игрового компьютера. Кроме того, можно рекомендовать его тем, кто периодически обновляет все комплектующие, за исключением БП.

Технические характеристики ● **Мощность:** 950 Вт ● **Входное напряжение:** 110-230 В ● **Максимальный переменный ток на входе 230 В:** 6,3 А ● **Допустимая входная частота:** 50-60 Гц ● **Основные разъемы:** 2 FDD, 6 HDD, 6 SATA, 4 PCIe (два 6-контактных плюс два 8-контактных) ● **Охлаждение:** 135-мм вентилятор с автоматической регулировкой скорости вращения ● **Ток нагрузки:** 24 А, 30 А и 20 А для линий +3,3 В, +5 В, +12 В соответственно ● **КПД:** 81% (170 Вт) / 85% (425 Вт) / 82% (850 Вт) ● **Размеры:** 158x148x90 мм

Что?	Блок питания
Почему?	Внушительный запас мощности, надежная начинка и относительно компактные размеры
Сколько?	***9000 руб.***
Где?	***www.tuniq.com.tw***

Sony DPP-FP97

У каждого фотолюбителя должен быть свой принтер — иначе компьютерный винчестер со временем превратится в кладбище цифровых снимков. Причем принтер вовсе не обязан быть громоздким и занимать собой полстола — есть ведь и куда более миниатюрные варианты, которые даже можно в рюкзак положить и в поход увезти. А потом печатать лучшие кадры прямо на месте, не вылезая из палатки. Именно к таким принтерам относится **Sony DPP-FP97**: он маленький, легкий, функциональный и с рождения готов к путешествиям (при необходимости его можно запитать от батареек). И печатает, кстати, быстро: на одну фотографию размером 10x15 см уходит не больше 45 секунд.

К принтеру можно подключить как камеру, так и карты памяти: устройство поддерживает форматы Memory Stick Pro, CompactFlash, SD/SDHC и xD-Picture. Большой дисплей (3,5") позволит экспериментировать с цветовой палитрой снимков, удалять эффект красных глаз, выбирать подходящие рамки и добавлять спецэффекты перед отправкой на печать — все это без участия компьютера. При необходимости фотографии со сменных носителей можно даже вывести на телевизор через порт HDMI.

Технические характеристики ● **Дисплей:** 3,5-дюймовый ЖК ● **Скорость печати фотографии 10x15:** 45 с ● **Поддерживаемые форматы:** JPEG, TIFF, BMP ● **Карты памяти:** Memory Stick, Secure Digital, xD-Picture Card, CompactFlash ● **Емкость лотка:** 20 листов ● **Основные разъемы:** USB, HDMI

Что?	Портативный фотопринтер
Почему?	Выдает неплохие отпечатки и без проблем помещается в походной сумке
Сколько?	***7200 руб.***
Где?	***www.sonystyle.ru***

Gainward GeForce GTX 260 GS GLH

В основе очередной платы серии **Gainward Goes Like Hell** лежит обновленный графический процессор **NVIDIA GeForce GTX 260** с 216 потоковыми процессорами (у первой версии чипа их 192). Плата укомплектована памятью GDDR3 объемом 896 Мб с 448-битным интерфейсом и занимает два слота.

Число слоев печатной платы уменьшилось с 14 до 10. Рабочие частоты ядра/памяти составляют 650/2400 МГц против 576/1998 МГц у референсной платы. Стабильность при работе на таких частотах должна обеспечить четырехфазная система охлаждения с PWM-вентиляторами и медной теплоотводной трубкой.

В комплект поставки входит фирменная утилита **EXPERTool** для разгона и мониторинга системных параметров. Цену сложно назвать демократичной, но производительность должна быть соответствующей.

Технические характеристики ● **Видеочип:** NVIDIA GeForce GTX 260 ● **Техпроцесс:** 55 нм ● **Шейдерные процессоры:** 216 ● **Блоки растеризации:** 28 ● **Блоки текстурирования:** 64 ● **Частота чипа:** 625 МГц ● **Частота памяти:** 2200 МГц ● **Память:** 896 Мб, GDDR3 ● **Шина памяти:** 448 бит ● **Версия DirectX:** 10 ● **Задняя панель:** 2 DVI, ТВ-выход ● **Интерфейс:** PCIe 2.0

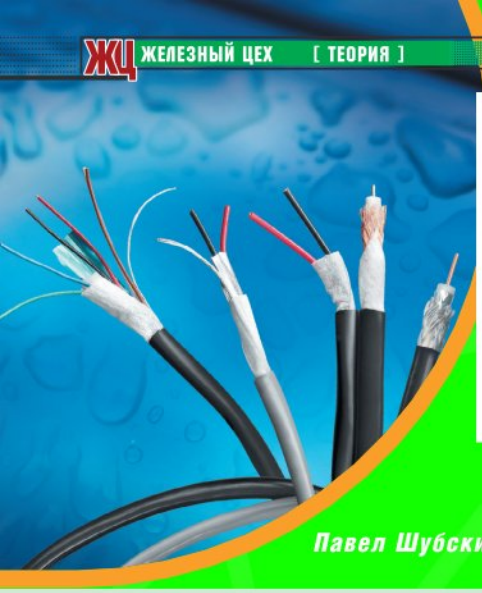
Что?	Видеокарта
Почему?	На порядок лучше первых видеокарт на GTX 260
Сколько?	***11 000 руб.***
Где?	***www.gainward.com***

mobi

v. 5.57.09

СВЕЖАЯ **ПРОШИВКА** ДЛЯ ВАШЕГО **ГОЛОВНОГО МОЗГА**

ЭКСПЕРТНЫЙ ЖУРНАЛ О ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ



БЕС ПРОВОДОВ

Электромагия Николы Теслы

Павел Шубский

Провода окончательно поработили человечество. Современные города тонут в паутине кабелей — на земле, под землей и в воздухе тянутся бесконечные километры окутанных в резину медных змеек. Стоит выйти на улицу и поднять голову вверх — и вы увидите витиеватые проводные соединения между столбами линий электропередач, а мимо проедет трамвай с поднятым пантографом. Безумство соединительных кабелей только усиливается в офисах крупных организаций — стандартные распределительные щитки здесь становятся похожи на инопланетных существ с вьющимися щупальцами. За примером даже ходить далеко не надо — нужно всего-то заглянуть под компьютерный стол, где лежит сетевой фильтр с подключенными адаптерами колонок, зарядниками для сотовых телефонов и фотоаппаратов, шнурами питания монитора и системного блока…

Тем временем техника-то уже несколько лет идет по пути миниатюризации, отказа от интерфейсных кабелей и перехода на мобильные источники питания вроде аккумуляторов. Причем продвинулись производители в этой области достаточно далеко — беспроводные сети очень популярны в офисах и обычных домах, многочисленная компьютерная периферия перешла на радиочастотные интерфейсы.

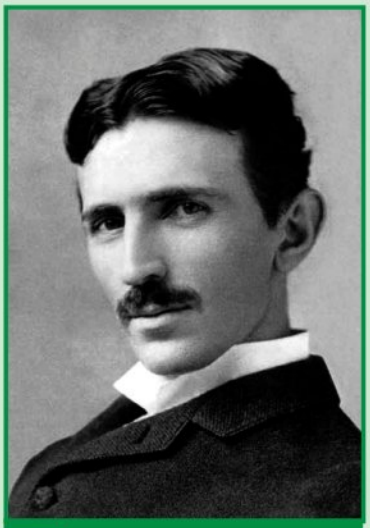
В общем, количество проводов с каждым годом уменьшается. Единственное, что остается неизменным, — это назойливый провод питания. Каким бы продвинутым ни был сотовый телефон, его придется заряжать при помощи проводного адаптера. Как долго бы ни проработала мышка от двух пальчиковых батареек, когда-нибудь их придется сменить (и, как правило, они садятся в самый ответственный момент). А более требовательная техника вроде телевизоров пока и вовсе не в состоянии избавиться от проводов питания. Все мы к этому давно привыкли и воспринимаем как данность, но ведь так не может продолжаться вечно! К счастью, ученые понимают проблему и работают не покладая рук над созданием беспроводных технологий передачи энергии.

Правда, если немного покопаться в истории, можно обнаружить занятный факт: «проблемы проводов» уже давно не существовало бы, если бы люди былой эпохи проявили чуть меньше скептицизма и не пожалели денег на исследования одного-единственного человека. Да-да, мы говорим о величайшем сербско-американском физике, инженере, изобретателе в областях электроники и радиотехники — Николе Тесле. Работу этого ученого в свое время не оценили (а все результаты его трудов и секреты гениальных изобретений пропали после смерти Теслы при необъясненных обстоятельствах), и вот современникам приходится восстанавливать разработанные более ста лет назад технологии по крупицам. Некоторые подвижки и даже работающие устройства уже существуют, но на их популяризацию и внедрение уйдет еще немало времени — слишком уж топорно выглядят современные изобретения для массового рынка... Но давайте начнем с начала.

Таинственный гений

Жизнь рожденного в Хорватии (ранее входившей в состав Австро-Венгрии) изобретателя Николы Теслы нельзя назвать простой. Как и многим другим ученым-изобретателям, ему пришлось столкнуться с многочисленными трудностями, недофинансированием и недопониманием. Гениальные задатки Теслы впервые проявились в высшем училище в городе Грац, где студент высказал свое недовольство и указал на несовершенства электродвигателей на основе постоянного тока. Идеи молодого ученого сразу раскритиковал профессор Яков Пешль — в своей лекции перед курсом он открыто заявил, что электродвигатели на основе переменного тока невозможны. В тот же день Тесла торжественно поклялся во что бы то ни стало переубедить наставника и посвятить свою жизнь изучению свойств электричества и магнетизма.

После окончания учебы Николе пришлось переехать назад в Госпич и устроиться преподавателем в гимназию — после смерти отца в 1879 году финансовое положение семьи сильно пошатнулось. Дальнейшие попытки поступить в высшее учебное заведение обернулись провалом, не было денег.



Изобретатель, физик, математик Никола Тесла родился явно не в том столетии. Произойди это хотя бы на полсотни лет позже — и мир мог бы измениться навсегда.

Недостроенная башня Теслы оставалась в окрестностях Нью-Йорка вплоть до 1917 года, пока правительство не заподозрило, что немецкие шпионы используют ее для пересылки информации. Башню взорвали.

Еще несколько лет Тесла работал инженером-электриком в Венгерской правительственной телеграфной компании в Будапеште и даже сумел исправить ряд ошибок и недоработок при постройке электростанции для железнодорожного вокзала в Страсбурге. Трудовые будни, конечно, мешали работе над основной мечтой тех лет — электродвигателем на основе переменного тока: Тесла пытался заниматься своими разработками параллельно, но времени не хватало. Работающий прототип электродвигателя на переменном токе был показан нескольким предпринимателям, но так никого и не заинтересовал. Разочарованный Тесла собирался даже уехать в Петербург, где трудились выдающиеся физики Павел Яблочков, Дмитрий Лачинов и Владимир Чиколев (работы русских изобретателей были известны во всем мире, цитировались в научных журналах на разных языках). И, возможно, судьба ученого сложилась бы иначе, если бы один из администраторов **Continental Edison Company**, Чарльз Бэтчелор, не уговорил его поехать в США. В своей записке величайшему американскому изобретателю Томасу Эдисону господин Бэтчелор сказал, что отпустить Николу в Россию было бы непростительной ошибкой, назвал его вторым после Эдисона великим человеком.

Эффект записка произвела ровно обратный: отношения Эдисона с Теслой были испорчены еще до их знакомства. Говорят, что американский гений увидел серьезного конкурента своему бизнесу и сделал все возможное, чтобы унизить его труды: холодно отзывался о его работах и даже публично критиковал их. Окончательным разрывом отношений стало «деловое предложение» Эдисона весной 1885 года — изобретатель предложил Николе конструктивно улучшить созданные им машины постоянного тока и пообещал $50 тыс. (порядка $1 млн современных) в случае успеха. Воодушевленный Тесла представил целых 24 значительно доработанных машины, новый коммутатор и регулятор с улучшенными эксплуатационными качествами, но своих денег так и не дождался — Эдисон лишь посмеялся над младшим коллегой и посоветовал ему учиться понимать американский юмор. «Шутка» Эдисона стала началом вражды двух гениев, которая так и не прошла с течением времени.

По ту сторону физики

Дальнейшая самостоятельная работа над дуговыми лампами для уличного освещения не принесла Тесле ни денег, ни известности. Вместо того чтобы получить финансирование для новых изобретений, Николе приходилось вести нищенский образ жизни и перебиваться на подсобных работах вроде рытья канав. Изобретение дуговой лампы пригодилось чуть позже, когда по удачному стечению обстоятельств Тесла смог открыть собственную конторку **Tesla Ark Light Company** и начать заниматься уличным освещением. Дела пошли в гору, под офис было снято помещение на Пятой авеню в Нью-Йорке. Расположенная неподалеку компания Эдисона и Tesla Ark Light Company развязали острую борьбу, получившую название «война токов».

Очень плодотворным периодом в жизни Теслы считается промежуток с 1888 года по 1895-й, когда ученый занимался исследованием магнитных полей и высоких частот в своей лаборатории. В 1895 году офис на Пятой авеню сгорел дотла, захватив с собой самые последние наработки изобретателя: механический осциллятор, новый метод электрического освещения, новый метод беспроволочной передачи сообщений на далекие расстояния и метод исследования природы электричества. Впрочем, Тесла беспечно заявил, что в состоянии восстановить свои изобретения по памяти.

Наиболее значимое событие произошло после переезда Теслы в городок Колорадо Спрингс — изобретателя пригласила местная электрическая компания, а владелец отеля «Уолдорф-Астория» профинансировал постройку лаборатории. Результатом работы

Мифы или реальность?

С именем Николы Теслы связано множество тайн и загадок. Современники не знали многих подробностей биографии великого изобретателя, однако в истории сохранились весьма загадочные упоминания его имени в связи со странными явлениями. Так, эксцентричной натуре Николы Теслы приписывают загадочный Тунгусский метеорит, который якобы взорвался в воздухе над рекой Подкаменная Тунгуска 17 июня 1908 года. Косвенным подтверждением причастности изобретателя к сибирской катастрофе являются эксперименты с мощными погодными установками и запрос карт Сибири, который был сделан Николой примерно в то же время.

Говорят, в 1931 году Никола Тесла продемонстрировал компактный электродвигатель при поддержке компаний **General Electric** и **Pierce-Arrow** — на глазах изумленной публики Тесла установил под капот автомобиля странную коробочку с двумя торчащими стержнями, а затем, присоединив все провода, изобретатель сел в машину и поехал. Если верить слухам, сам Тесла утверждал, что энергия в этом случае забиралась из некоего «эфира», так называемого энергетического поля Земли.

Изобретатель нередко говорил, что все идеи и изобретения придумал не он — они приходили ему во время впадения в трансовое состояние и прогулок в парке. В таком случае, чьим же рукам принадлежат гениальные находки ученого? Говорят, после смерти один из дневников Теслы был случайно куплен на книжном базаре — и, к своему большому удивлению, покупатель обнаружил в нем данные о враждебных внеземных цивилизациях… кем же на самом деле был Никола Тесла?

Seattle Post-Intelligencer

MYSTERY MOTOR RUN WITHOUT GAS

Meisnest To Resign U. W. Post Today

GRADUATE HEAD TO JOIN COAST FIRM

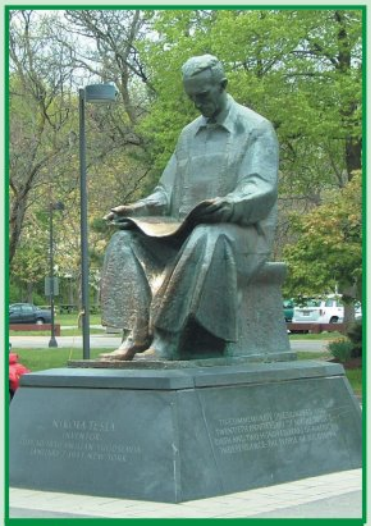
Snow-Laden Gale Sweeps Mid-Oregon

CALDWELL IS FINED $50 BY BOURQUIN

MID-SLINGING INCREASES IN MAYOR RACE

LINDY TESTS ELECTRIFIED AIR ENGINE

THE POST-INTELLIGENCER



Задумчивый гений Никола Тесла увековечен в виде памятника на месте крупнейшей гидроэлектростанции Ниагара-Фоллс — этот человек придумал использовать переменный ток.

Девушка-мутант Шторм из комиксов про людей Икс могла не только погодой управлять, но и заряжать мобильные телефоны своих коллег силой мысли.

Жизнь и исследования Николы Теслы вдохновили не одно поколение создателей игр. В третьем Red Alert на основе его исследований построена практически вся техника советских войск.

Хронология событий

- 1820: Андре Мари Ампер описывает закон Ампера, показывающий, что электрический ток создает магнитное поле
- 1831: Майкл Фарадей описывает закон Фарадея, базовый закон электромагнетизма
- 1864: Джеймс Максвелл математически моделирует поведение электромагнитного излучения
- 1888: Генрих Герц подтверждает существование электромагнитной радиации, создает первый радиопередатчик
- 1893: Никола Тесла демонстрирует беспроводное питание лампочек на выставке World Columbian Exposition в Чикаго
- 1894: Хатин и Леблан выдвигают теорию о возможности индукционной передачи энергии, регистрируют патент на передачу энергии на частоте 3 кГц
- 1895: Джагдиш Чандра передал радиосигналы на расстояние 6 км
- 1897: Гильермо Маркони передал сигнал Морзе на расстояние 6 км
- 1901: Гильермо Маркони передает сигнал Морзе через Атлантический океан
- 1926: Шинтаро Уда и Хидетсугу Яги опубликовали первый материал об антенне Яги
- 1961: Вильям Браун публикует статью о возможности передачи энергии при помощи микроволн
- 1964: Вильям Браун демонстрирует вертолет на микроволновом питании, который получал всю необходимую энергию через микроволновый луч. С 1969 года по 1975-й Браун проработал техническим директором JPL Raython, где ему удалось переправить 30 кВт на расстояние 1 мили при 84-процентной эффективности передачи
- 1968: Питер Глэйсер обещает беспроводную передачу энергии из космоса при помощи лазера

стал трансформатор, соединенный с металлическим шаром на выдвигающемся стержне при помощи обмотки. Разработка позволила изучить эффект стоячих электромагнитных волн, который обычно вызывают грозовые разряды в атмосфере, — именно на его основе и была придумана технология передачи энергии без проводов. Разумеется, изобретатель тут же начал экспериментировать с созданием искусственных молний: электричество в несколько тысяч вольт, пропускаемое через созданную им конструкцию, преобразовывалось в несколько миллионов вольт, источник энергии получался мощнейшим.

К сожалению, для дальнейшей работы имеющихся в распоряжении ресурсов не хватало. Исследования должны были продолжиться уже в Нью-Йорке, куда изобретателя пригласил промышленник Джон Морган для дальнейшей работы, и Тесла даже спроектировал 47-метровую деревянную башню с медным шаром наверху, конструкция позволила бы продолжить работу. Но строительство затянулось из-за проблем с финансированием: когда Морган узнал, что Тесла намерен заниматься беспроводной передачей энергии вместо того, чтобы развивать электрическое освещение, он разорвал контракт. В итоге проект пришлось закрыть, а землю продать для того, чтобы расплатиться с кредиторами.

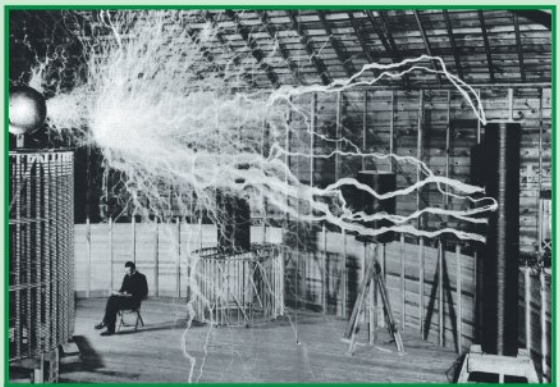
В первой половине XX века Тесла предложил метод для радиообнаружения подводных лодок, подумывал о создании супероружия для разрушения целых армий — причиной столь странных мыслей стал конфликт 1914 года, когда его родная Сербия оказалась в центре военных событий, повлекших за собой начало Первой мировой войны. В 1934 году Тесла опубликовал статью, в которой рассмотрел возможность получения сверхвысоких напряжений путем зарядки шарообразных емкостей статическим электричеством. Статья вызвала большой резонанс в научных кругах.

За время своей работы Тесла получил огромное множество патентов на всевозможные технологии, широко используемые в наше время, однако дело всей жизни — эффективная передача энергии по воздуху — так и не получило дальнейшего развития. Ученый добился успехов в экспериментах с переменным током, создал высокочастотный электромеханический генератор и высокочастотный трансформатор, разработал правила техники безопасности при работе с током. Кроме того, Тесла проводил эксперименты и на своем организме: он выяснил, что болевое воздействие тока перестает ощущаться при частоте свыше 700 Гц, и на основе этого открытия разработал электротехнические аппараты для медицинских исследований. К работам Теслы относят и эксперименты с высокочастотными токами большого напряжения, которые позволяют чистить поверхность кожи — убирают мелкую сыпь, очищают поры, уничтожают микробов (в наше время данный метод используется в электротерапии).

В 1888 году Никола Тесла дал строгое определение так называемым вращающимся магнитным полям — через семь лет этот принцип лег в основу проекта крупнейшей в то время Ниагарской ГЭС. Изобретателю удалось получить патент способа беспроводной передачи токов, которые могут быть использованы в радиосвязи. Наконец, контуры Теслы используются для получения искусственных молний… Но, если верить слухам, все самые интересные изобретения гений от мира электротехники унес с собой в могилу (подробнее об этом читайте в нашей врезке).

Сто лет спустя

На заре эпохи электричества мир оказался не готов к продвинутым идеям Николы Теслы. Вполне естественно, что людей интересовали куда



Лаборатория Николы Теслы, должно быть, повидала немало чудес за время своего существования. Летающие молнии, горящие беспроводные лампочки…

Удастся ли избавить современные города от гнета километров соединительных проводов? Производители уверены, что да.

■ 1971: Профессор Дон Отто показывает небольшую тележку на беспроводном индукционном питании в университете Окленда, Новая Зеландия

■ 1988: Университет Окленда патентует технологию индукционной передачи энергии и производит первый беспроводной блок питания

■ 1990: Профессор Джон Бойс разрабатывает технологию, которая позволяет нескольким транспортным средствам передвигаться от одного индукционного источника энергии

■ 1996: Университет Окленда создает систему питания Electric Bus при помощи индукционной передачи энергии, реализует ее в Новой Зеландии

■ 2004: Индукционная передача энергии, разработанная в университете Окленда и запатентованная Auckland UniServices Ltd., используется в 90% индустрии чистых комнат (например, при создании полупроводников)

■ 2005: Команда профессора Бойса создает трехфазный IPT Highway, система позволяет передавать питание двигающимся транспортным средствам в лаборатории

■ 2007: Группа профессора Марина Солячича в Массачусетском технологическом институте (MIT) передает беспроводное питание 60-ваттной лампе при 40-процентной эффективности

■ 2008: Bombardier представляет трамвайную систему PRIMOVE на основе индукционного питания

■ 2008: Индустриальный дизайнер Тхан Тран в университете Брунеля создает беспроводную лампу, которую питает высокоэффективный трехваттный диод

■ 2008: Intel воссоздает эксперименты профессора Джона Бойса и передает беспроводную энергию лампе при 75-процентной эффективности

До появления периферии с поддержкой Wireless USB остается совсем немного времени. Еще чуть-чуть — и даже USB-флэшки можно будет никуда не подключать.

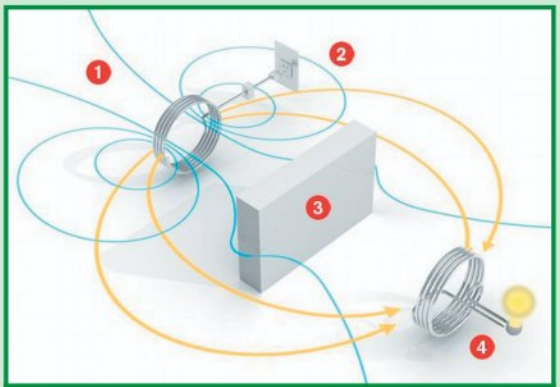
более приземленные вещи вроде радиосвязи и продвинутого уличного освещения — все это нужно было разработать и популяризовать в самый короткий срок. Да и в том, чтобы подвести лишний питающий провод к электроприборам, никто не видел ничего плохого — одним больше, одним меньше... С течением времени ошибочность подобных взглядов стала более явной: общество развивалось, электричество стало основой основ. Ну а сегодня мы так запутались в проводах, что самое время отказаться от парочки старых идеалов: беспроводная передача энергии значительно упростила бы нам жизнь, полностью избавив от проводов. Представьте только, что вмиг исчезнут все интерфейсные кабели, а ноутбуки обретут настоящую мобильность, научившись подзаряжаться от специальных точек в общественных местах. И это не фантастика!

Современные ученые знают целых три способа для беспроводной передачи энергии на разные расстояния. Первый из них использует направленные радиоволны — прием передаваемых волн и конвертацию в электричество в этом случае осуществляет так называемая ректенна (от английского «rectifying antenna»), специальная решетка, восприимчивая к микроволновому излучению. Ректенна в состоянии передать энергию на очень большие расстояния — например, с орбиты на поверхность Земли, — но для правильной работы технологии требуется очень большой приемник. В 1987 году ученые NASA проводили большой эксперимент, их орбитальный спутник диаметром в 1 км передавал микроволны на ректенну, находящуюся на земле, — так вот, диаметр этой ректенны превышал 10 км. Теоретически с помощью ректенн можно передавать и энергию, но ее создатель, Хидетсугу Яги, пока предпочитает работать с телекоммуникациями.

Второй способ «имени Теслы» заключается в использовании лазерного луча: энергия трансформируется в концентрированный пучок света и передается на приемник (солнечная ячейка) для перевода обратно в электричество. Метод подходит для питания удаленных объектов — на его основе в Китае даже был разработан проект обеспечения энергией космической станции на Луне. А три года назад NASA продемонстрировали беспилотный самолет с безлимитным временем полета — батареи устройства подзаряжал лазер, расположенный на земле. К сожалению, известные недостатки сводят пользу лазера на нет: несовершенство существующих технологий приводит к потерям большей части энергии, и, прежде чем сделать метод эффективным, ученым придется сначала придумать солнечную ячейку с высоким КПД. Еще один ощутимый недостаток лазера — опасность попадания какого-либо объекта в зону действия луча (в этом случае объекту придется очень несладко). Поэтому, увы, лазерная передача не подходит даже для зарядки домашней техники — конечно, если вы не желаете нанести фигурную татуировку в районе талии.

Наиболее пригодный метод для передачи энергии в домашних условиях и на предприятиях зовется страшными словами «индукционно-резонансное связывание» (resonant inductive coupling) — по сути, это просто более продвинутая форма простого индукционного связывания (inductive coupling). Для того чтобы ток потек без проводов, необходимы две катушки — одна для приема, вторая для передачи энергии. Катушки создают магнитное поле, и энергия переходит с одной на другую благодаря электромагнитной индукции. Дешево и сердито. Более того, если заставить катушки резонировать на одной и той же частоте, расстояние для беспроводной передачи можно будет увеличить до нескольких метров. И при этом направленное магнитное поле полностью безвредно для человека и животных — ведь оно даже меньше, чем магнитное поле Земли.

Ректенна диаметром 10 км должна была принимать микроволновое излучение из космоса. Эксперимент NASA сложно назвать удачным.



Индукционные передатчики беспроводной энергии смогут работать через стену, остается уменьшить диаметр катушек и разработать стандарты.

Зарядка для хвоста

Беспроводная передача энергии уже получила применение в некоторых областях. Так, большинство электрических зубных щеток давно используют метод индукционного связывания по вполне понятным причинам — любые контакты с водой могут привести к короткому замыканию, а сгоревшая по вине зубной щетки квартира вряд ли добавит популярности производителям. Конструкция в меру проста, как и все гениальное: в нижней части щетки размещается одна магнитная катушка, в подставке — вторая. При установке щетки в подставку магнитные поля катушек начинают взаимодействовать и заряжать встроенные аккумуляторы.

Выставка **CES 2009** в начале 2009 года пестрила решениями на основе индукционного связывания. Многочисленные производители решили упростить процесс подключения к зарядным устройствам — то есть мы постепенно все же переходим в беспроводную эпоху. Отличным примером новой концепции можно считать наработки компании **Powermat**, которая представила целую линейку устройств для беспроводной зарядки различной техники. Powermat предлагает всем желающим купить индукционный коврик и приемники для самых популярных устройств — док-станцию для **Apple iPod**, корпуса для смартфонов, заглушки для ноутбуков и цифровых камер. После подключения приемника остается положить заряжаемое устройство сверху коврика — и все, зарядка началась. Конечно, от подключения самих ковриков Powermat к розеткам питания избавиться не удастся, но по крайней мере количество проводов сократится втрое.

Еще одним открытием выставки CES 2009 стала технология **eCoupled**, созданная компанией **Fulton Innovation**. Уже в этом году на рынке появятся различные рабочие инструменты (дрели, отвертки и даже фонарики) с бесконтактными док-станциями. Все это, конечно, хорошо и здорово, но назвать индукционное связывание идеальной технологией для ближайшего будущего не получится. Да, пользователи самой разной мобильной техники избавятся от необходимости подключать провод к самим девайсам, смогут положить сразу все плееры и фотоаппараты на один-единственный коврик и начать зарядку, избавившись от охапки проводов, — но до рая на Земле все равно еще далеко. Хотелось бы заходить в квартиру, кидать телефон на диван, ставить сумку с камерой на пол и раскрывать ноутбук на столе, автоматически начиная зарядку — безо всяких там проводов и дополнительных устройств. Но, увы, пока нам остается лишь ждать пришествия более продвинутой технологии, способной увеличить радиус действия беспроводных зарядников.

Если верить команде из Массачусетского технологического университета (MIT), состоится это совсем скоро. Над исследованиями в области индукционно-резонансного связывания там работает группа ученых под управлением профессора физики Марина Солячича. Говорят, как-то раз господин Солячич проснулся ночью из-за того, что его сотовый телефон разрядился и начал подавать назойливые сигналы, и одолела его бессонница. Всю ночь Марин с раздражением думал о беспроводном зарядном устройстве, которое бы

Город без проводов

Индукционные источники и приемники беспроводной энергии позволят разгрузить крупные города от бесконечных линий электропередач для питания муниципального транспорта. Некоторые подвижки в этой области уже есть — в прошлом году известный производитель персональных самолетов, поездов и другой техники **Bombardier** продемонстрировал трамвайную систему **Bombardier PRIMOVE**. Разработчики предлагают установить индукционную линию прямо в асфальт рядом с рельсами — вагоны трамвая в этом случае будут оснащены бесконтактными приемниками. Таким образом, состав сможет двигаться без классического токоприемника и линии электропередач.

Bombardier PRIMOVE позволила бы освободить небо в исторических центрах различных городов, где назойливые провода часто портят красоту старых зданий и памятников. К тому же новая трамвайная система отличается куда большей надежностью (так как приемник с передатчиком не трутся друг об друга и не изнашиваются) и повышенной экономией энергии — технология **MITRAC** позволяет собирать энергию при торможении и езде (нечто похожее реализовано в экономичных автомобилях **Toyota Prius**).

Технология Fulton eCoupled позволит заряжать мобильную технику прямо в автомобиле, положив ее на заранее отведенное место.

Вполне возможно, что в недалеком будущем подобные космические электростанции смогут передавать полностью безвредную энергию для питания мегаполисов.

приступало к зарядке телефона, как только он бы заходил домой, — и на следующее же утро приступил к разработке такого устройства. На основе метода индукционно-резонансного связывания, разумеется.

«Проще всего объяснить этот метод так, — рассказывает господин Солячич. — Представьте себе ряд бокалов с вином, наполненных до разного уровня (таким образом, все они вибрируют на разной частоте). Если певец задает ноту, которая совпадает с частотой одного из бокалов, он поглощает звук и начинает вибрировать. Все остальные при этом остаются неподвижными. Точно так же и магнитное поле связывается и начинает передавать энергию лишь магнитному полю на такой же частоте».

Используя метод резонанса, команда Солячича собрала установку с двумя настроенными на одинаковую частоту катушками на расстоянии двух метров друг от друга. Одну из катушек подключили к источнику энергии, она начала передавать энергию на вторую и легко «подожгла» 60-ваттную лампу без использования проводов! Ученые уже предложили самую эффективную комбинацию в рамках используемого метода: две медные катушки диаметром 60 см и магнитное поле на частоте 10 МГц смогут обеспечить беспроводную передачу энергии на расстояние до 2 метров. Технологию назвали **WiTricity** (от двух английских слов — «Wireless» и «Electricity»). Что ж, остается только довести технологию до ума — в данный момент команда уже ищет пригодный материал для уменьшения диаметра катушек и повышения эффективности.

Стандартизованные умы

Великие мира сего понимают важность технологии и не хотят допустить перемешивания стандартов разных производителей (как это было во время зарождения компьютерной индустрии). В числе первых за стандарты беспроводной передачи энергии решило взяться Министерство внутренних дел и коммуникаций Японии. Свои варианты предложила компания **Toshiba**, которая уже ведет работы над разработкой, исследованиями и стандартизацией беспроводных стандартов питания для домашней техники. Инициативные группы надеются представить готовую технологию на рынке в период с 2015 года по 2020-й. Стандартизация будет разделена на три ступени: первая из них подразумевает разработку стандартов индукционного связывания — технология сможет заряжать объекты на расстоянии нескольких миллиметров при частоте нескольких сотен кГц, вторая стандартизирует разработанный в MIT метод индукционно-резонансного связывания для зарядки объектов, удаленных на несколько метров от источника. Третья же ступень стандартизирует приемники для высокоэффективного получения передаваемой энергии — и на основе этого стандарта производители самой разной техники смогут разрабатывать новые устройства.

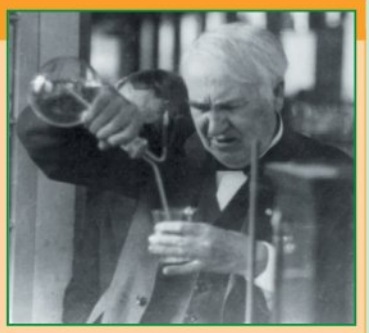
■■■

Ждать осталось сравнительно недолго. Если японцы сдержат обещания, в 2020 году вся домашняя техника, компьютеры и портативные устройства смогут избавиться от гнета проводов, поработивших человечество. Покупателю нужно будет всего лишь привезти, скажем, новый телевизор домой, повесить его на стену и начать смотреть кино буквально сразу же — не задумываясь о том, за какой ширмой припрятать уродливый черный кабель питания. На улицах, в квартирах, в кафе будут встроены беспроводные передатчики энергии, которые позволят людям забыть о разрядившихся батареях. Конечно, на окончательное воплощение подобных идей в жизнь уйдет далеко не десять лет, но все шансы дожить до светлого будущего у нас есть. Тем более что вполне работоспособные технологии уже существуют. Жаль только, что Никола Тесла не увидит этого дня... ■

Война токов

Об этом редко пишут в учебниках истории, но на заре эры электричества произошла самая настоящая «война токов» с участием лучших умов своего времени и немалых финансовых вложений. Так называемый «король изобретателей» Томас Эдисон вступил в противостояние с Николой Теслой по поводу использования постоянного или переменного тока.

С самого начала своей деятельности Никола Тесла ратовал за использование переменного тока в генераторах и электродвигателях. Изобретатель обладал достаточными математическими знаниями и мог подтвердить все преимущества от использования переменного тока. Однако теоретик и экспериментатор Томас Эдисон к тому времени уже успел «захватить Америку» при помощи генераторов и ламп на основе постоянного тока — его технологии работали при малой нагрузке и в общем-то всех устраивали. Разумеется, американскому изобретателю не хотелось остаться в стороне и потерять свою славу — тем более что вызов ему бросил «какой-то сербский иммигрант». Эдисон сделал все возможное, чтобы опорочить имя Николы Теслы и унизить его изобретения: распространял информацию о частых фатальных экспериментах с переменным током, выступал с резкими заявлениями, публично убивал животных при помощи тока и даже тайно заплатил Гарольду Брауну за создание первого в истории электрического стула.



Судя по всему, Никола Тесла с его спокойным характером не обращал особого внимания на выходки Эдисона. Быть может, именно это привело к тому, что создатели огромной гидроэлектростанции Ниагара-Фоллс выбрали переменный ток Теслы в качестве единственного генерируемого и передаваемого типа энергии. Когда в ноябре 1896 года Ниагара-Фоллс успешно передала электричество от гидроэлектрических генераторов в индустриальный район Буффало, Томас Эдисон окончательно осознал свой провал. Однако два изобретателя так и остались кровными врагами до конца жизни — они отказались разделить на двоих Нобелевскую премию, предложенную им за совместный вклад в развитие электричества, а позднее Никола Тесла отказался и от медали Эдисона за вклад в науку.

Кто бы мог подумать, что беспроводное питание одними из первых получат такие обыденные вещи, как электрические зубные щетки?

На картинке изображена реализация WiTricity — все домашние приборы, включая настольную лампу, лишены проводов. Это ли не сказка?

Остаться в живых

Самые неубиваемые устройства на свете

Александр Карпушев

Говорят, обезьяна стала человеком, когда слезла с дерева и сделала себе из подручных средств орудие труда. Как бы там ни было, помучиться с этим самым орудием обезьяне пришлось изрядно: даже правильно обколотый камень сломать легко, что уж говорить о красивых наконечниках для копий и легких ольховых луках? Впрочем, и они отличаются потрясающей живучестью по сравнению с современными электронными устройствами. Тут уж совсем все плохо: если хочешь, чтоб твой ноутбук прожил долго, зимой его лучше не носи, в воду не окунай, на пол не роняй, протирай от пыли регулярно, держи подальше от детей... в общем, соблюдай меры предосторожности. Которые, конечно, соблюдать не только скучно, но и сложно — кто гарантирует, что именно в день важной встречи, когда ты взял с собой ноут, но не взял зонта, с неба вдруг не обрушатся потоки воды?

Конечно, есть и специальные устройства, созданные для людей неаккуратных и склонных к экстриму. Всякого рода защищенные мобильники, водонепроницаемые фотоаппараты и военные ноутбуки. Только на самом ли деле они такие неубиваемые, как заявляют производители?

Ясный ум и твердая память

Самые популярные защищенные устройства — это, конечно, устройства запоминающие. Надо же на чем-то переносить информацию. Причем в любую погоду, и зимой, и летом, да еще и в общественном транспорте.

От падений с небольшой высоты и ударов о жестких соседей по рюкзаку внешние жесткие диски защищены специальными металлическими корпусами. Причем корпуса эти бывают очень разными, каждый производитель извращается по-своему: один резиной зальет, другой в пластик замурует, третий положит в пружинный бокс... некоторые даже делают поверхность самого корпуса неровной и шершавой — так больше ударов гасится и по столу не скользит, случайно рукой не смахнешь.

Корпуса всех экстрим-HDD герметичны по умолчанию (то есть просто залиты силиконом вдоль сочленений), но в реальности погруже-

Для настоящих походников и прочих любителей убегать от цивилизации далеко и надолго существуют даже специальные MP3-плееры. Работают они не от аккумуляторов, не от батареек и даже не на солнечной энергии — для того, чтобы послушать любимую музыку, вам придется всего-навсего... покрутить ручку. Минут двадцать без перерыва. Зато потом пара часов прослушивания обеспечена — и никаких поисков розетки по кустам.

Танки грязи не боятся! Настоящий полевой ноутбук можно окунать во всякую дрянь хоть по сто раз на дню — жить ему это не помешает.

ние в воду выдерживают далеко не все из них. Мы случайным образом выбрали четыре защищенные модели: **Princeton Technology PHD-25UA/500**, **LaCie Rugged HDD**, **Transcend StoreJet 25**, **Freecom ToughDrive Sport**. Так вот, лежа на дне тазика, не пускал пузыри только малыш Rugged от LaCie.

Однако герметичность герметичностью, а у жестких дисков есть проблемы и посерьезнее. Банальная тряска может стоить жизни и самому устройству, и вашим данным — а уберечь от нее диск практически невозможно. Есть, конечно, специальная система автоматически паркующихся головок: как только встроенный акселерометр поймет, что дело пахнет керосином, пишущие головки автоматически отведутся в сторону и зафиксируются в таком положении. От настоящего удара о землю это, конечно, не спасет — но от дорожных ухабов вполне помогает.

С защитой флэшек дела обстоят попроще: все, что нужно сделать, чтобы обезопасить записанную на них информацию, — выбрать для корпуса материал попрочнее да замазать все щели силиконом. С этим успешно справляются даже производители самых обычных флэшек — что уж говорить о защищенных? Правда, и тут, как выяснилось, есть свои нюансы. Во-первых, не каждый резиновый корпус выдерживает резкие перепады температур: бывает, зайдешь с тридцатиградусного мороза в теплый офис, а флэшка р-р-раз — и трещинами покрылась от такой неожиданности. Во-вторых, не все материалы одинаково хорошо переносят воздействие агрессивной среды: одно дело в лужу флэшку уронить, и совсем другое — в чашку горячего сладкого чая или, упаси боже, в стакан с кока-колой. В-третьих, прочность прочности рознь: одна моя флэшка легко перенесла пятнадцать минут под колесами автомобилей (пока не зажегся зеленый свет и я не подобрал ее с асфальта), но сломалась от одного-единственного показательного хлопка дверью. А сделана была, между прочим, из титанового сплава.

Кстати, в процессе подготовки этого материала нам довелось познакомиться с настоящей неубиваемой USB-флэшкой. Прочитать о том, как это было, посмотреть фотографии теста и оценить по достоинству все флэшечьи прелести можно сразу после этой статьи.

Ноутбуки для настоящих мужчин

Пришло время поговорить о более серьезных устройствах — настоящих экстремальных ноутбуках. Их, кстати, на свете куда больше, чем всех экстремальных мобильников, мониторов и фотоаппаратов, вместе взятых. Потому что, во-первых, ноутбук — вещь куда более универсальная, а во-вторых — их очень любят военные и нефтяники. Ну а то, что любят военные и нефтяники, разрабатывается очень бойко.

Главная техническая сложность при производстве экстремальных ноутбуков — герметичность. Такая, чтобы ни пыль не проникала, ни вода не просачивалась. Простое «зарезинивание» тут не помогает: во-первых, у ноутбука очень много разъемов, которые резиной не зальешь, а во-вторых — если весь корпус обклеить силиконом, ноутбук будет страшно греться и умрет своей смертью еще до первого дождя. Поэтому производители обычно поступают так: делят все внутренности ноутбука на отсеки, как в подводной лодке, промазывают железные стенки снаружи термопастой, а все выходы проводов герметизируют силиконом. Если даже вода попадет внутрь через, скажем, USB-порт, то дальше самого порта она никуда не уйдет и какая-нибудь материнская плата останется нетронутой.

Для пущей надежности некоторые производители делают разъемы не стандартными, а байонетными. То есть для того, чтобы вставить, например, флэшку в порт, вам придется воспользоваться специальным переходником, прикручивающимся к соответствующему кольцу на теле ноутбука. Клавиатуру делают обычно цельнорезиновой, как на дешевых мобильных телефонах, и дополнительно герметизируют силиконом. Иногда прямо в клавиши вплавлены специальные фосфоресцирующие нити, способные отражать свет работающего монитора.

Понятно, что в герметичном корпусе никаких вентиляторов нет и быть не может: поскольку выходить воздуху некуда, вентилятор гонял бы его просто туда-сюда, ничего не охлаждая. Проблему охлаждения приходится решать по-другому — и большинство раз-

msi™

DrMOS
GreenPower Максимальная эффективность
XpressCool Отсутствие шума
RapidBoost Наилучшая производительность

Системная плата будущего

Представляем новую серию материнских плат MSI Eclipse с эксклюзивной системой питания на микросхемах DrMOS 2-го поколения для максимального энергосбережения и производительности.

Первая в мире плата с использованием DrMOS для чипсета

Для обеспечения максимальной производительности, стабильности и оптимального энергоснабжения серия системных плат MSI Eclipse работает на микросхемах DrMOS 2-го поколения, рекомендованных Intel для использования во вторичном источнике питания процессора. Данная технология также позволяет гарантировать безупречную стабильность и более высокий потенциал производительности для чипсета, одновременно улучшая возможности энергосбережения. Беспрецедентный уровень качества вторичных цепей питания материнской платы - это отличительная черта серии MSI Eclipse.

Оптимизированная раздельная система теплоотвода

Эксклюзивно используемые в системных платах MSI микросхемы DrMOS 2-го поколения характеризуются значительно более низкой рабочей температурой. Учитывая это преимущество, мы разделили единую систему охлаждения на базе тепловых трубок на две части для обеспечения оптимального температурного баланса. Благодаря такой уникальной возможности температура системы всегда удерживается на уровне не более 45°C, и даже в случае экстремального разгона не превышает 80°C. Превосходная система охлаждения обеспечит успех в любых испытаниях.

Реклама. Товар сертифицирован.

www.microstar.ru

Серия неубиваемых ноутбуков Panasonic Toughbook чрезвычайно популярна у голливудских режиссеров. В самом деле — что ни фильм о войне, так обязательно в кадре мелькнет какой-нибудь из Toughbook.

Степень защиты

Степени защиты устройства определены в межгосударственном стандарте ГОСТ 14254-96 (МЭК 529-89), утвержденном в большинстве стран СНГ. Согласно данному стандарту требования по устойчивости к внешним воздействиям обозначаются кодом IPxx, где xx — числа, определяющие уровень защиты. Первая цифра определяет степень защищенности от твердых внешних предметов (сюда относится и пыль), а вторая — защищенность от проникновения воды. Если вместо одной из цифр стоит ноль, это значит, что защита отсутствует.

Расшифровка кода защиты от механических повреждений и пыли

0 — Нет защиты от механических повреждений
1 — Защита от проникновения предметов крупнее 50 мм (от случайного контакта с руками)
2 — Защита от проникновения тел крупнее 12 мм (от прикосновений)
3 — Защита от тел крупнее 2,5 мм (от проникновения инструмента)
4 — Защита от тел крупнее 1 мм (от инструмента и проводов)
5 — Частичная защита от проникновения пыли
6 — Полная защита от пыли (пыленепроницаемость)

Расшифровка кода защиты от влаги

0 — Нет защиты от влаги
1 — Защита от вертикальных брызг и конденсата
2 — Защита от косых брызг до 15° от вертикали (от моросящего дождя)
3 — Защита от косых брызг до 60° от вертикали (от сильного дождя)
4 — Защита от косых брызг во всех направлениях (от ливня)
5 — Защита от водяных потоков с любого направления (от полива)
6 — Защита от мощных струй и водяных потоков с любого направления (от морских волн)
7 — Защита при частичном или кратковременном погружении на глубину до 1 м
8 — Защита при полном и длительном погружении на глубину более 1 м

работчиков делает это довольно... скажем так, странно. Обычно стенку корпуса просто подводят вплотную к блоку процессора и видеокарты — то есть делают в самом корпусе снаружи углубление, а получившееся отверстие закрывают сеткой радиатора. В щель между стенками отсека и корпуса помещают теплоотводящую панель (или просто промазывают термопастой). Звучит диковато, но охлаждает такая система не так уж плохо — большинство защищенных ноутбуков спокойно работает даже при высокой температуре окружающей среды.

Самую хрупкую из железных внутренностей ноутбука, жесткий диск, берегут надежнее, чем яйцо с кощеевой смертью. Система, правда, используется та же, что и в народных сказках: яйцо в утке, утка в зайце и так до самого сундука на Лукоморье. Сам диск запаковывается в контейнер и заливается полужидким силиконом — вязкой желеобразной субстанцией, гасящей все вибрации. Снаружи контейнер закрепляется внутри другого контейнера на множестве пружинок. А он, в свою очередь, висит внутри корпуса в специальной железной сетке, как в гамаке. Думаете, перестраховка? Говорят, Кощей тоже так когда-то думал...

Самые популярные экстрим-ноуты делает компания **Panasonic**. Их серия **Toughbook** существует уже добрый десяток лет и насчитывает дюжину моделей на все случаи жизни: подходящий ноут здесь найдет и старый вояка, и неаккуратный бизнесмен, и спелеолог-любитель. С недавних пор выпускается даже модель **Toughbook CF19** для дизайнеров-экстремалов — с сенсорным экраном и крышкой-трансформером на одном винте.

Экстремалы со стажем, правда, предпочитают другого производителя — **Getac**. Причем самой брутальной считается модель **Getac A790**, соответствующая нормативам IP54 и MIL-STD 810F. Первый — это норма международного стандарта защищенности от пыли и влаги IEC529 (первая цифра норматива означает защищенность от пыли, вторая — от влаги). По заявлению производителя, ноутбук надежно защищен «от проникновения вредной пыли» и «от брызг воды во всех направлениях». На практике за брызги вполне сойдет и струя из садового шланга, и кружка пива. Можно даже так: сначала опрокинуть на клавиатуру кружку темного пива, потом ополоснуть ноут из шланга — и работать себе дальше. До полной защищенности от жидкостей, правда, IP54 не дотягивает: под водой ноут, отмеченный такой маркировкой, работать не будет, лучше не пытаться.

Второй норматив (MIL-STD 810F) — это американский военный стандарт защищенности от тряски, ударов и температурного шока. О нем кратко не рассказать — одно только сухое описание директив этого стандарта занимает более пятисот страниц убористым шрифтом. Соответствие изделия всем директивам стандарта MIL-STD 810F делает его буквально неубиваемым. Стандарт предусматривает, что ноутбук должен без проблем переносить транспортировку в джипе по кочкам, на корабле и в армейском вертолете (вибрации там очень сильные, а если еще и огонь из пулемета ведется, то просто сумасшедшие), должен выдерживать падения с высоты до метра в работающем состоянии и так далее. Этому американскому нормативу соответствуют всего три серии ноутбуков в мире — и одна из них... русская.

Ноутбук **TS Strong@Master 7020T** сборки российского НПО «**Техника-сервис**» (**TS Computers**) вообще поражает воображение нормального человека. Мало того что он работает при температуре от -50 до +55, так его еще и можно погружать включенным под воду и стучать по нему ногами. Пары аммиака, диоксида азота, озон TS Strong@Master 7020T воспринимает тоже совершенно спокойно. А еще его можно закапывать в тальк, частицы которого в десятки раз мельче частиц обыкновенной пыли. Совершенно неубиваемая машина.

Говоря о брутальных ноутбуках, нельзя не упомянуть **Dell Latitude XFR D630**. Потому что он выглядит как маленькое персональное бомбоубежище. До русского военного ноута ему, конечно, далеко. Но по крайней мере, если в вас будут кидаться пивными кружками в баре, вы вполне сможете спрятаться за его крышкой. И весит он несравнимо меньше.

Позвони ему в сугроб

Хорошо герметизированные корпуса необходимы не только ноутбукам и флэшкам, но и мобильным телефонам, портативным радиостанциям и другой бытовой электронике, которую мы используем в повседневной жизни. Кроме того, «пылевлагозащищенность» добавляет подобным устройствам привлекательности в глазах подростков (в том числе сорокалетних) и экстремальных путешественников. Еще бы — выглядят-то они куда брутальнее, чем их «городские» собратья.

Корпуса таких телефонов делают обычно либо цельнолитыми, либо с минимальным количеством составных частей — ведь чем больше швов, тем сложнее герметизировать

Ядерная флэшка

Настоящая неубиваемая флэшка должна переживать любые катаклизмы. Даже ядерный взрыв. По крайней мере, так думают американские военные — иначе стали бы они встраивать в свои ракетные установки навигационные системы на подключаемых флэш-накопителях? Компании **Lockheed Martin Corporation** пришлось изрядно потрудиться, чтобы подогнать свою **IronDrive** под новые военные стандарты. Зато теперь она умеет работать в диапазоне температур от -40 до +85°C, легко переносит вибрацию и перегрузки до 9g, воздействие химически активных веществ и даже электромагнитный эффект ядерного взрыва. То есть, если рядом рванет, ее не только не сломает обо что-нибудь взрывной волной — даже информация не сотрется.

Правда, пока что ни одна флэшка не может похвастаться тем, что пережила хоть один ядерный взрыв. А вот человек — может. Более того, есть даже человек, переживший целых две ядерные бомбардировки — японец Цутому Ямагучи (ему уже 93 года, и умирать он не торопится). 6 августа 1945 года 29-летний Ямагучи находился в деловой поездке в Хиросиме, когда американский бомбардировщик B-29 сбросил на город атомную бомбу. Получив серьезные ожоги, Ямагучи провел там ночь. После этого он решил вернуться домой — а дом у него, представьте, был в Нагасаки. Молодой бизнесмен добрался до города как раз в тот момент, когда 9 августа 1945-го на него была сброшена вторая атомная бомба. Но настоящего самурая так просто не возьмешь — он остался жив и на этот раз. 25 марта 2009 года живучесть Ямагучи наконец-то была признана правительством Японии — правда, его «ядерная» пенсия, которую выплачивают всем жертвам бомбардировок Второй мировой, от этого не увеличилась ни на йену.

Такие устройства, как MC70, не жалко и курьерам доверить — не потому, что дешево, а потому, что все равно не сломают.

Ураганная вентиляция

Экипированный тремя гигантскими 230-мм вентиляторами, облачённый в патентованные Cooler Master отлично продуваемые панели, корпус HAF 932* просто сдует как пёрышко любое препятствие на пути к производительности. Суровый стальной корпус с потрясающей вентиляцией надёжно защитит самые крутые компоненты вашего компьютера и отлично охладит их для наивысшей производительности. Это означает, что ваш супер-геймерский компьютер теперь готов к самым горячим схваткам! А вы?

*HAF – High Air Flow

Москва:
ПИРИТ (495) 785-55-54
GSM COMPUTERS (495) 926-91-88
Компьютерный центр Форум (495) 775-77-59
НИКС (495) 974-33-33
НТ Компьютер (495) 363-93-93
Федеральная торговая сеть САНРАЙЗ (495) 542-80-70
Сеть компьютерных магазинов Неоторг (495) 223-23-23
Сеть магазинов СтартМастер (495) 785-85-55
Федеральная сеть компьютерных центров POLARIS (495) 755-55-57
Ф-Центр (495) 925-6447
Щедрин (495) 784-72-34
Юлмарт (495) 229-99-90
Flash Computers (495) 228-09-06
FORMOZA (495) 234-21-64
Xmemory (495) 980-22-96
Xpert (495) 980-45-18

Санкт-Петербург:
EUCLID (812) 702-43-00
Компьютер-Центр КЕЙ (812) 074
Компьютерный Мир (812) 333-00-33
РИК компьютерс (812) 327-34-10
Юлмарт (812) 334-99-39

Белгород:
Компьютер-Центр КЕЙ (4722)33-30-30

Великий Новгород:
Компьютер-Центр КЕЙ (8162) 33-89-89

Воронеж:
Компьютер-Центр КЕЙ (4732) 355-255
РЕТ (4732) 77-93-39

Екатеринбург:
НТ Компьютер (343) 379-31-68

Калининград:
Новая Система (4012) 728-33-3

Курск:
Компьютерный Мир (4712) 390-343

Липецк:
Сеть компьютерных магазинов РЕГАРД (4742) 220-555

Мурманск:
Техноцентр-Система (8152) 400-400

Нижний Новгород:
Санрайз ПРО (831) 22-031-22

Новосибирск:
НТ Компьютер (383) 344-99-04
Техносити (383) 2-125-333

Петрозаводск:
Компьютер-Центр КЕЙ (8142)792-888

Псков:
Компьютерный Мир (8112) 122-221

Ростов-на-Дону:
НТ Компьютер (863) 295-30-20

Рязань:
Компьютерный Мир (4912) 24-94-77

Смоленск:
Компьютерный Мир (4812) 355-992

Тула:
Компьютерный Мир (4872) 361-753

Череповец:
Компьютер-Центр КЕЙ (8202) 32-30-72
Компьютерный Мир (8202) 281-106

Интернет-магазины:
Oxlad.ru
www.fcshop.ru

Украина.
Рома +380 (61) 224-02-64
K-Trade +380 (44) 568-50-05

Беларусь.
Мипс + 375 (17) 385-25-48
NewS Computers +375 (17) 285-10-69

Интернет-магазины:
www.PCmount.com
www.TNTmarket.com

Молдова.
Accent Electronic +373 (22) 23-45-69
Maxcom +373 (22) 26-01-61

Казахстан.
ADVERCOM +7 (727) 245-53-88
BERSAR +7 (727) 268-22-44

www.coolermaster.com

корпус. Над крышкой батарейного отсека издеваются особо: она не должна отскакивать при сильных ударах о землю, поэтому большинство производителей добавляют к обычной запорной системе еще какой-нибудь механизм. Самый простой из них — поворачивающийся винт, самый сложный — система дырочек на корпусе, которые надо нажать одновременно специальным ключом, чтобы этот самый винт провернулся.

Экран прячут под карбоновым стеклом: двух- или трехслойным, с вплетенными пластиковыми нитями. Такое стекло устойчиво к трещинам и царапинам, плохо нагревается и охлаждается — но при этом не затемняет картинку и часто даже не бликует. Клавиатуру делают целиком резиновой, как коврик в ванной: во-первых, это дешево, во-вторых — герметично. Разъемы закрывают резиновыми заглушками. Ну а на случай, если вода все-таки попадет в корпус, все контакты, выходящие во внешний мир, промазывают специальным силиконовым маслом.

Первым в мире защищенным телефоном стал **Siemens S10 Active** — производитель одарил его прорезиненным корпусом со специальными вставками, способными защитить устройство от пыли и брызг. Ни о какой водонепроницаемости речь тогда, конечно, не шла — но в 1998 году даже такая «паркетная» степень защиты уже была сенсацией. За S10 последовали ударопрочный **Ericsson R250s PRO** и **Benefon ESC!** со встроенным GPS-приемником, созданный для любителей активного отдыха.

Еще через год на свет появился телефон **Nokia 6250**, ставший настоящим эталоном для создателей защищенных мобильников. Он мог не только пережить дождь, снег и прямое попадание в жидкую дорожную грязь, но и погружаться в лужи глубиной до полуметра, падать с пятидесятиметровой высоты и плавать в известковом растворе. Рекорд этой модели не побит до сих пор — но дело тут не столько в технологии, сколько в маркетинге. Можно привести прямую аналогию с джипами. Представьте себе старый Jeep Cherokee и новенькую Toyota RAV-4. Первый хоть и некрасивый, но зато вездеходный, а вторая, хоть и красавица, по буеракам скачет крайне плохо. Как вы думаете, что из них выберет настоящий путешественник, а что — блондинка Ксюша?

Большинству пользователей вполне достаточно «паркетной» защищенности аппарата — то есть внушительного внешнего вида и базовых навыков выживания при падениях, не более того. Настоящая неубиваемость требуется на самом деле только спортсменам-экстремалам и рабочим. Но и тем, и другим не хочется тратить много денег на телефон — они скорее купят новый дешевый мобильник, чем выложат кругленькую сумму за соответствие военным стандартам. Поэтому сегодня производители все чаще позиционируют как Outdoor Phone совершенно субтильные модели.

Собственно, раньше основными конкурентами на этом поле брани были Nokia и Siemens. Но в 2005 году концерн **Siemens AG** благополучно продал свое убыточное мобильное подразделение доверчивым **BenQ** (которые побарахтались еще с год, и с тех пор об их мобильниках никто ничего не слышал), а двумя годами позже Nokia переключилась на производство музыкальных и игровых телефонов, и ниша фактически опустела. Занять теплое местечко поспешили компании, до того не подававшие голоса: **Samsung** и **Sonim**. Они-то как раз и снизили планку неубиваемости — успешные продажи были куда важнее реальной выживаемости устройств.

Samsung B2700, например, весьма бодро тонет в кружке пива, насмерть замерзает в обычных московских сугробах и не способен даже пережить один-единственный визит в песочницу. А в 2007 году, помнится, в тестовую лабораторию, где я тогда работал, принесли неубиваемый мобильник **Sonim XP1**. «Делайте с ним что хотите, — сказал нам менеджер. — Все равно не сломаете». Ну и... от первого же броска о стену аппарат приказал

Невозмутимое время

Одними из первых водонепроницаемых устройств массового производства были... часы. Первые патенты на полностью водонепроницаемые корпуса наручных часов были выданы в 1926 году. За ними последовали патенты на специальные заводные головки и герметичные сальники для заводных валов, на производство и «бесщелевую» установку стекол, на часы с двойными стенками, на прокладки между вращающимся ободком и задней крышкой корпуса. Все эти технологии собрала воедино компания **Rolex**. Модель **Rolex Oyster** («Устрица») вошла в историю как первые в мире неубиваемые часы. Одновременно с выпуском «Устрицы» компания разработала и тестовые приборы высокого давления, которые могли засекать проникновение влаги объемом от 0,03 мг — позже это позволило Rolex разработать первые часы для глубоководного погружения (причем без использования таких материалов, как пробка, резина или пластик).

Выпуск водонепроницаемых часов произвел настоящую революцию не только среди спортсменов-подводников — часы, которые можно было погружать в воду, стали чрезвычайно популярны и у широкой публики, так как ассоциировались со спортом, активным отдыхом и приключениями. Важную роль в истории Rolex сыграла мисс Мерседес Гляйтце — первая англичанка, переплывшая Ла-Манш. 14 октября 1927 года она решила повторить свой рекорд, поскольку ее обвинили в нечестности. Ганс Вилсдорф (основатель и глава компании Rolex), узнав об этом, предложил мисс в подарок новенькие часы, но только если она переплывет пролив, не снимая их с руки. В течение 15 часов и 15 минут часы находились в воде непрерывно. Вот это реклама! Известность на весь мир. Газеты печатают фото мисс с поднятой рукой, на которой сверкают часы «Ролекс».

Стоимость подводного аппарата Nikonos V с одной только вспышкой была сравнима со стоимостью хорошего комплекта профессиональной «сухопутной» фотоаппаратуры с набором всевозможных объективов.

Первый агент 007, Барри Нельсон, щеголял в фильме «Казино «Рояль» 1953 года часами Rolex Submariner. И хотя впоследствии картина была признана «неофициальной историей» британского шпиона, часы эти все равно пользовались бешеной популярностью у поклонников Бонда.

Для тех, кто любит поплавать с маской и трубкой в тропических морях, существуют специальные фотоаппараты для неглубоких погружений. Они, кстати, умеют не только фотографировать, но и видео снимать.

Телефон Nokia 6250 появился в продаже 9 лет назад — но до сих пор ни один мобильник не смог превзойти его в «выживаемости». Поскольку эта модель пользуется популярностью и по сей день, финны даже не стали снимать ее с производства.

долго жить. Мы его потом даже починили (при помощи паяльника и какой-то матери), но ни теста на пылесос, ни испытания душем он все равно не прошел. Сегодня, правда, Sonim выпускает уже модель **XP3**, и даже заявляет, что телефон соответствует стандарту MIL-STD 810F, IP57 (против IP54 у XP1). Все, мол, по-взрослому. Правда, в России этой модели еще нет, поэтому придется поверить производителю на слово.

На радость рыбам и альпинистам

Еще одним верным спутником настоящего экстремала является, несомненно, фотоаппарат. В самом деле — куда же без него? Нужно же как-то задокументировать тот факт, что ты поднялся на самую высокую в мире гору и плавал с акулами у южного побережья Австралии. Правда, тут уже выбор моделей не так богат, как в случае с мобильными телефонами: делать их куда сложнее, а слабой функциональностью не отделаешься — прочная камера, снимающая фотографии низкого качества, никому не нужна.

Корпус среднестатистического защищенного фотоаппарата выполнен из армированного стекловолокном прочного поликарбоната и собран на шасси из легированной стали. Швы и начинка защищены герметичными прокладками. Объектив обычно встроенный, не выдвигающийся — все движения линз, ради сохранения герметичности, происходят внутри корпуса. Подводные фотокамеры (есть такие, которые защищены не от брызг, а именно от погружения) делают, используя все ту же систему отсеков, что и в случае с ноутбуками. Управляющий блок помещается в один отсек, объектив — в другой, экран — в третий. Часто для объектива и карты памяти даже делают по отдельной батарейке, чтобы успевать выставлять линзы в исходное положение и дописывать последнюю фотографию в память, когда отключается основное питание.

Последний представитель семейства «неубиваек» от Sonim не только не боится воды и грязи, но и обладает множеством функций: в отличие от большинства конкурентов, у него есть и Bluetooth, и GPRS/EDGE, и четырехполосный GSM-модуль. Но работает этот телефон только 5 часов в режиме разговора.

topdevice
www.topdevice.ru

TDE 235
МОДЕЛЬ

Новинка

Выходная мощность **40** Вт
Динамики:
• сабвуфер 4″
• сателлиты (3″+1.5″)x2
Управление: громкость, низкие частоты, высокие частоты
Входные разъемы: 3,5 мм стерео + RCA

*2030 руб.

*Рекомендованная розничная цена

Реклама

Первооткрывателем любительской подводной фотосъемки стала компания **Pentax**. Их серия фотокамер **Optio Waterproof** создавалась специально для любителей поснимать рыбок в коралловых рифах — с такими камерами можно было смело погружаться на три метра и фотографировать, не используя специальных чехлов. Конкуренцию Pentax вполне успешно составляет компания **Fujifilm**. Их камера **BIGJOB HD-3W** не только умеет плавать, но еще и снимает под водой видео в разрешении 640x480.

Однако лидером в области производства экстремальных камер сейчас является компания **Olympus**. Год назад на всех рекламных плакатах красовалась их «подводная» модель **M725SW**, «sharkproof and waterproof» (акулопрочная и водонепроницаемая) — в магазинах под нее даже выделяли специальные аквариумы с экзотическими рыбками. А в начале зимы 2008-2009 уже были официально представлены камеры **Tough-6000** и **Tough-8000**, созданные специально для альпинистов и жителей суровых северных стран — эти модели способны пережить и восхождение на Эверест, и бурную новогоднюю ночь в каком-нибудь сугробе под Мурманском.

Рассказывая о неубиваемых фото- и видеокамерах, нельзя не упомянуть и о специальном классе устройств — о камерах для подводной съемки. Они, правда, устройства весьма специфические (например, вместо видоискателя у них специальный рамочный прицел, как у винтовки), и фотографировать ими весьма непросто. Кроме того, вода, даже самая прозрачная, содержит множество взвешенных частиц, и это приводит сразу к нескольким эффектам, которые нужно учитывать при съемке. Во-первых, вода избирательно пропускает зелено-голубую часть спектра и задерживает красную, так что цветная съемка без вспышки на глубине более 3-5 м практически бессмысленна. Во-вторых, из-за мелких частиц в воде свет обратно рассеивается (то есть при попытке осветить снимаемый объект взвешенные частицы рассеивают посылаемый свет в обратном направлении), поэтому рекомендуется располагать вспышку как можно дальше от объектива.

До последнего времени одну из самых популярных систем данного класса выпускала компания **Nikon** — пленочный фотоаппарат **Nikonos V** был классической базовой камерой для подводной съемки, но сегодня эта серия уже снята с производства. Зато до сих пор можно купить недорогой подводный пленочный аппарат **Canon AS-1** — это простая, компактная и легкая водонепроницаемая камера, позволяющая снимать на глубине до 5 м. Вот только в эру цифровой фотографии привлечь кого-то пленкой крайне непросто.

Ведущим же игроком на рынке компактных цифровых фотоаппаратов для подводной съемки является японская компания **Sea&Sea**, которая в свое время выпустила первую в мире специализированную, полностью интегрированную цифровую фотокамеру-амфибию **AQUAPIX DX-3100**. ■

Жажда жить

В конце прошлого года умерла моя **Nokia E50**: во время перепрошивки разорвалось соединение с компьютером. До сервисного центра мне все как-то недосуг добраться (притом что дойти до него я могу пешком), и с того злополучного дня в кобуре на поясе прописался лабораторный коммуникатор **ASUS P526**. Лабораторный — это потому, что мы его для опытов используем, он у нас от какого-то старого теста остался.

Этот прибор за время своего пребывания в тестовой лаборатории много чего натерпелся, но, став моим спутником, он познал вообще все тяготы жизни. Апогей случился во время работы над этой статьей — коммуникатор выпал из кобуры в... унитаз. Ну да, бывает.

Пока я соображал, как бы его аккуратнее достать с глубины, он деловито булькал. В общем, пузыри он пускал минуты полторы, а может, и все две. Выглядел вынутый из белоснежного чрева бедняга, понятно, не очень презентабельно, поэтому пришлось его помыть с «Досей» под краном. А потом просушить его открытые места под сушилкой для рук.

По возвращении на рабочее место пятьсот двадцать шестой был разобран на 24 части, протерт, просушен и собран заново. И он... работает! Ничего не «отвалилось»: ни GSM-модуль, ни динамики, ни камера, ни GPS... мы проверили все, и все работает. И ведь ASUS P526 не из «защищенных»!

Для тех, кто никак не может выбрать между надежностью ноутбуков и компактностью КПК, Panasonic выпустил прошлым летом специальное устройство — Toughbook CF-U1. Это первый в мире защищенный UMPC. Он такой же неубиваемый, как и ноутбуки одноименной серии, но весит меньше килограмма и работает примерно 9 часов без подзарядки.

Фотокамера PowerShot D10 — первая водонепроницаемая камера в истории компании Canon. Для начала весьма неплохо: мало того, что ни песок, ни вода, ни кока-кола этой камере действительно не страшны — она сумела пережить даже близкое знакомство со смесью муки и воды, а это, надо сказать, страшное испытание.

DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

С новым Русским!

DEPO computers

Внешний вид корпуса может отличаться от изображенного на рисунке

Реклама. Товар сертифицирован.

НОВЫЕ МОДЕЛИ DEPO Ego

DEPO Ego 8531 — российский компьютер мирового уровня

Многофункциональный компьютер DEPO Ego 8531 на базе двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo – это современные компьютерные игры, просмотр и запись DVD, обработка фото и видео, создание музыкальных коллекций и еще множество других возможностей для тех, кто хочет использовать у себя дома передовые цифровые технологии.

- Процессор Intel® Core™ 2 Duo
- Подлинная ОС Windows Vista® Home Premium
- Оперативная память 3 Гб
- Видеокарта ATI Radeon™ HD 4580 512 Мб
- Жесткий диск 250 Гб
- Привод DVD±RW
- Устройство для работы с картами памяти
- Клавиатура и мышь в комплекте
- Гарантия 3 года

intel CORE 2 Duo inside

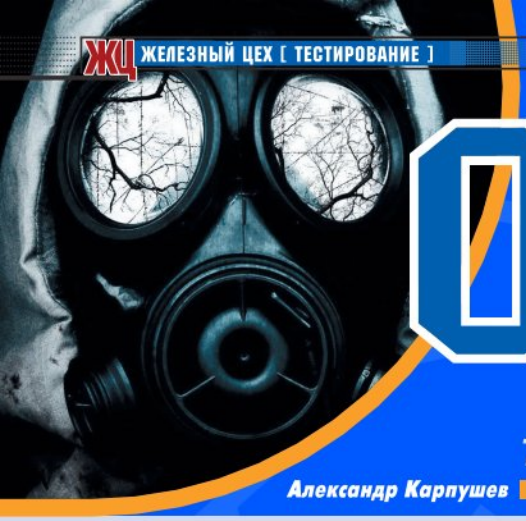
Ищи знак Intel Inside®

Компания DEPO Computers

тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

МЫ ИХ СДЕЛАЛИ!

Intel, логотип Intel, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.



ОГОНЬ, ВОДА И МЕДНЫЕ ТРУБЫ

Тестирование флэшки Corsair Survivor

Александр Карпушев

Теория теорией, а по-настоящему оценить степень неубиваемости устройства можно одним-единственным способом: своими руками попробовать его убить. Чем мы, собственно, и занялись. В качестве подопытного кролика использовался флэш-накопитель **Corsair Survivor** — пожалуй, самая известная «защищенная» флэшка в мире. Устройство провело с нами всего один день — но ощутить успело все тяготы жизни.

Танки грязи не боятся

Условия: Самое простое, что может случиться с флэшкой в реальной жизни, — она может выпасть из рук (карманов и рюкзаков) и попасть прямиком в чавкающую весеннюю грязь, лужу или еще куда погрязнее.

Испытание: Начали мы с простых полевых испытаний — на грязеустойчивость. Выбросили флэшку во двор из окна машины, хорошенько потоптались по ней ботинками, покатали по грязи. Пробегавшая мимо дворовая собака решила присоединиться к испытанию: хитрый пес отнял у нас флэшку и зарыл ее в оттаявшую песочницу. Откопанный носитель был торжественно отмыт в ближайшей луже и тщательно осмотрен на предмет увечий.

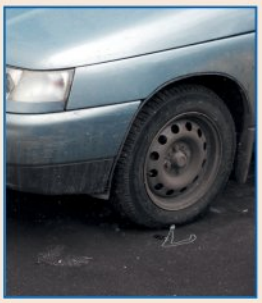
Результат: В целом флэшка не пострадала. Только под резиновые кольца-прокладки набилось немного песка — они стали немного шуршать во время откручивания крышки.

Грубая сила

Условия: Чаще всего флэшки просто ломаются. Физически. Стоит только уронить их на кафельный пол, придавить дверью или даже просто наступить на хрупкие флэшечьи тела — и все, звонкий хруст и безвременная кончина. Survivor оказался не из таких.

Испытание: Для начала мы побили флэшку молотком. Из неравной схватки победительницей вышла флэшка: на третьем ударе металлический боек молотка с жалобным звоном отлетел к стене. Флэшка же осталась лежать где лежала. Тогда мы взялись за пассатижи — сдавили металлический корпус флэшки изо всех сил, а потом еще и подубасили этой конструкцией об стену. Не заметив эффекта и на этот раз, мы перешли к решительным мерам. Флэшка была торжественно вынесена обратно во двор и положена под колеса автомобиля. Старенькая «Лада» каталась по флэшке туда-сюда минут пять и еще столько же времени неподвижно стояла на ней колесом.

Результат: На сей раз флэшка пострадала, но не очень сильно. Металлический корпус только покрылся мелкими царапинками.



Сладкий кофе, терпкий чай

Условия: Случайно окунуть любимую флэшку в какую-нибудь вкусную жидкость — проще простого. Особенно если вы носите ее на шее.

Испытание: Начали мы с кофе. Потому что, во-первых, он вкусный, а во-вторых — кружка крепкого сладкого кофе убила уже не одно техническое устройство. Мы отправились в любимое кафе, заказали там самый сладкий латте и погрузили в него нашего подопытного. Надо отдать ему должное — Survivor даже ни разу не булькнул и вообще не ощутил особой разницы между мимолетным окунанием в лужу и десятиминутным пребыванием в благородном напитке.

Тогда мы решили ужесточить условия: вместо кофе налили в стакан кока-колы. Которой, как известно, очень хорошо мыть краны в ванной и столовое серебро — блестеть начинают как новенькие. Сосиска в стакане с колой за шесть часов почти полностью растворяется. Флэшка, конечно, не сосиска, поэтому ее мы приговорили к двенадцатичасовому отмоканию в агрессивной среде.

Результат: Ни сладкий кофе, ни агрессивная кола не причинили нашей флэшке ни малейшего вреда. Даже наоборот: после купания в жидкостях Survivor стал выглядеть куда чище.

Испытание огнем

Условия: Просто так флэшки, разумеется, никто не жжет, но особо талантливые люди умудряются все же ронять свои несчастные цифровые накопители в костры. Зато под прямым солнцем флэшки проводят довольно много времени — и замечательно нагреваются.

Испытание: Солнца у нас под рукой не оказалось — все дни теста небо было затянуто тучами. Пришлось вернуться к идее открытого огня: ведь если Survivor выживет в нем, никакое солнце ему уже не страшно. Начали мы с точечного воздействия — потушили о флэшку сигарету. Оказалось, кстати, очень удобно — отмывается-то корпус легко, и если вокруг нет подходящих для тушения поверхностей, то можно вполне обойтись серебристым боком Survivor.

Потом пришлось перейти к решительным действиям — флэшку несколько минут держали над зажигалкой. Коптилась она страшно. Нагревалась еще страшнее — минута не прошла, как пальцам стало нестерпимо горячо.

Результат: Ни вода, ни огонь флэшке оказались не страшны. После нескольких минут, проведенных над зажигалкой, даже приклеенные на корпус стикеры не обуглились: сделаны они из термостойкого полимера.

Кипение страстей

Условия: Перепад температур — штука крайне неприятная. Большинство флэшек отказываются работать, даже если просто внести их зимой с улицы в помещение — внутри накапливается конденсат, замыкаются контакты, к нормальной трудовой деятельности такая флэшка не способна.

Испытание: На ночь мы положили флэшку в стакан, а стакан засунули в морозилку. К утру, конечно, образовался кусок льда с намертво вмороженной в него флэшкой. Всю эту красоту мы опустили в кипящую воду — на кухне как раз нагрелась специально подготовленная кастрюлька. Флэшка провела в кипятке ровно десять минут, после чего была вынута, наспех обсушена и вставлена в USB-порт компьютера.

Результат: Переход изо льда в кипяток прошел для Survivor совершенно безболезненно. Такую флэшку и на Северный полюс не страшно с собой брать — не то что в простой поход.

Лихая тройка

Тестирование AMD Socket AM3

Дмитрий Колганов

Появление **AMD Phenom II** прошло довольно спокойно. Да, старшие версии процессоров приблизились по производительности к младшим **Intel Core i7**, но взобраться на вершину олимпа, увы, не получилось. Но для нас, как пользователей, Phenom II весьма интересен. Стоит он недорого, новой материнской платы не требует, и вообще тут есть платформа **Dragon**, объединяющая чипсет **AMD 790FX**, процессор Phenom II и видеокарту **Radeon**. А это ведь, на минуточку, стопроцентно работающая система. У Intel такого нет, и конфигурацию под Core i7 приходится подбирать на свой страх и риск.

Насколько слаженно работает AMD Dragon, что может дать **Socket AM3** и каков разгонный потенциал новых Phenom II — мы и проверим.

Немного теории

В прошлом номере мы подробно описали новые процессоры и провели многочисленные тесты. Как вы помните, главная особенность Phenom II — переход на 45-нм техпроцесс. Отсюда больше транзисторов, меньше площадь и выше тактовая частота. Архитектура **Stars** (K10) практически не изменилась — только косметический ремонт. А вот контроллер памяти AMD поставила новый, и ее процессоры наконец-то подружились с DDR3. Только для работы с ней необходим Socket AM3.

Хотя AMD и обещала нам безболезненный переход на новую платформу — на деле все оказалось иначе. Для тестов нового Socket AM3 мы взяли топовую материнскую плату **MSI 790FX-GD70**. И наш тестовый Phenom II X4 920 не подошел. Несмотря на то, что он оснащен контроллером на DDR3, новый сокет рассчитан на 938 ножек, в то время как у нашего экземпляра их было 940. Конечно, проблему можно было решить при помощи ножниц, но мы пошли другим путем — достали Phenom II X4 810.

Странно, но из-за лишних ножек линейка под Socket AM3 фактически лишилась топовых представителей. К примеру, в небытие пока что ушли **Phenom II 920/940 BE**. Теперь самый быстрый процессор — **Phenom II X4 910**. Работает он на частоте в 2,6 ГГц и несет на борту 6 Мб кэш-памяти третьего уровня. **Наш Phenom II X4 810** отличается от него не сильно: скорость та же, только объем L3 снизили до 4 Мб. Как видите, AMD опять откатилась на низкие частоты, да еще и убрала серию **Black Edition** с разблокированным множителем. Конечно, в будущем все это появится, но все равно как-то непонятно.

Модель	AMD Phenom II X4 810	Intel Core i7 920
Техпроцесс, нм	45	45
Количество транзисторов, млн	758	731
Процессорный разъем	Socket AM2/AM2+/AM3	Socket LGA 1366
Частота, МГц	2,6	2,66
Базовая частота, МГц	200	133
Множитель	13	20
Кэш L3, Мб	4	8
Рекомендованная цена, руб.	8000	10000

Тестовый стенд	
Материнская плата	FOXCONN Renaissance (Intel X58, Socket LGA1366, DDR3-1333, PCIe, PCI, SATA RAID, IDE, GbLAN, Sound, USB, FireWire, ATX)
	MSI 790FX-GD70 (AMD 790FX, Socket AM3, DDR3-1333, PCIe, PCI, SATA RAID, IDE, FDD, GbLAN, Sound, USB, FireWire, ATX)
Память	2x Corsair CM3X1024-1800C7DIN DDR3 1 Гб (1800 МГц, 7-7-7-24)
Видеокарта	Sapphire Radeon HD 4870 X2 (Radeon HD 4870 X2, PCIe x16)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3400620AS 400 Гб (SATA, 16 Мб)
Оптический привод	Nec DV-5800C (IDE)
Блок питания	FLOSTON ENFP-1050W (1050 Вт)
Операционная система	Windows Vista Ultimate 64-bit Edition, Service Pack 1

	AMD Phenom X4 810, 2,6 ГГц, 1333 МГц DDR3	AMD Phenom X4 810, 2,6 ГГц, 1600 МГц DDR3	AMD Phenom X4 810, 3 ГГц, 1333 МГц DDR3
SuperPi 1,5 XS, сек.	26,63	25,46	21,35
CineBench R10 64-bit, x4	10857	10857	12737
PCMark05, CPU	7861	7874	9082
PCMark05, Memory	4883	4979	5446
Crysis, High, 1280x1024	41,9	42,3	47,22

С контроллером памяти все тоже не очень гладко. Официально он поддерживает частоту лишь до 1333 МГц, но некоторые материнские платы позволяют увеличивать множитель. Правда, и тут есть ограничения: AMD не обещает стабильной работы в двухканальном режиме.

Полет дракона

Так как сегодня мы собираем AMD Dragon, то к процессору и материнской памяти также добавилась двойная видеокарта **Sapphire Radeon HD 4870 X2**. Для проверки новых возможностей выбрали пару планок DDR3 **Corsair CM3X1024-1800C7DIN** объемом по 1 Гб и с крейсерской скоростью в 1800 МГц. Естественно, тестировалась память как на максимальных частотах, так и в родном режиме Phenom II — 1333 МГц.

Отдельно стоит рассказать о материнской плате MSI 790FX-GD70. Дизайн ее продуман до мелочей: карта оснащена четырьмя слотами PCIe x16, расстояния между ними достаточно для установки мощных видеокарт с охлаждением на пару слотов. Правда, в жертву ради такой красоты пришлось принести простые PCI — их всего два, да еще один PCIe x1. Удобно MSI расставила порты SATA II: всего два из них находятся в привычном месте, еще шесть разместили под прямым углом к плате. Для тех, кто предпочитает открытые системы, MSI приготовила целый ряд кнопок. И не только для выключения и перезагрузки, но и для автоматического разгона, сброса CMOS и включения технологии **Green Power**. После нажатия последней материнская плата начинает экономить электроэнергию всеми возможными способами. При этом специальная утилита еще и показывает, сколько ватт вам удалось сберечь. Посередине

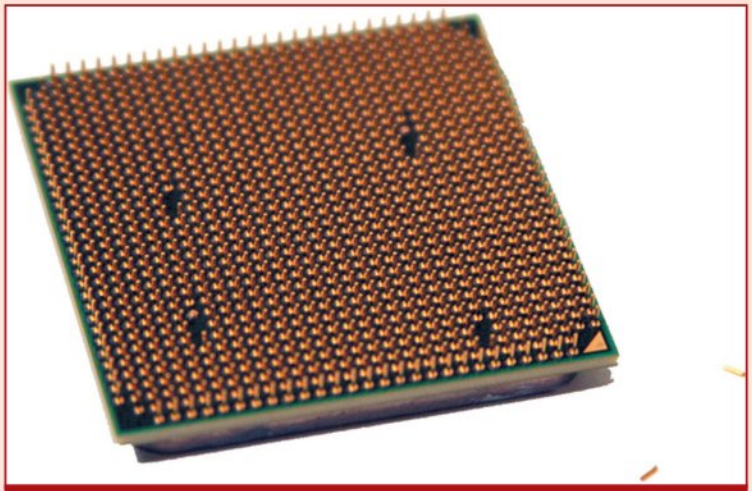
платы установлен модуль отображения POST-кодов, отследить ошибки в работе — легко.

К охлаждению в MSI отнеслись тоже серьезно. Благодаря грамотному расположению контактов разработчикам удалось поставить на северный мост один большой алюминиевый радиатор. Под него же поместили и элементы питания. Также с него рассеивается тепло от южного моста.

Отдельно надо сказать про разгон платы. Возможности BIOS вполне стандартны: открыт доступ к частоте FSB, память привычно выставляется соотношением. Но куда интереснее разгон в реальном времени. На краю платы есть отдельный регулятор. Операция крайне проста: нажимаете кнопку OC Gear, поворачиваете ручку, проверяете стабильность, еще одно нажатие на клавишу для подтверждения — и настройки сохраняются. Шаг изменения частоты настраивается отдельно через BIOS.

В противовес новой платформе мы взяли систему с Intel Core i7 920. В основу легла материнская плата **MSI X58 PRO** на базе чипсета **Intel X58**.

Список тестов у нас получился довольно большим. Особое внимание мы уделили скорости работы памяти и процессоров. Для этого мы установили **Everest** и программу **SuperPi**. Для оценки общей производительности системы использовался синтетический тест **PCMark05**. Понятно, что игры нас интересовали не меньше, поэтому платформы прошли проверку Crysis. Дабы не упираться в видеокарту, настройки мы выставили максимальные, а вот сглаживание и фильтрацию отключили, да и разрешение выбрали 1280x1024.



Из-за лишних ножек на процессоре линейка AMD под Socket AM3 лишается самых быстрых представителей семейства Phenom II. Правда, если очень-очень хочется, можно рискнуть и две лишние ноги от любимого процессора аккуратно откусить кусачками. Работать все после этого будет идеально.

Под огнем

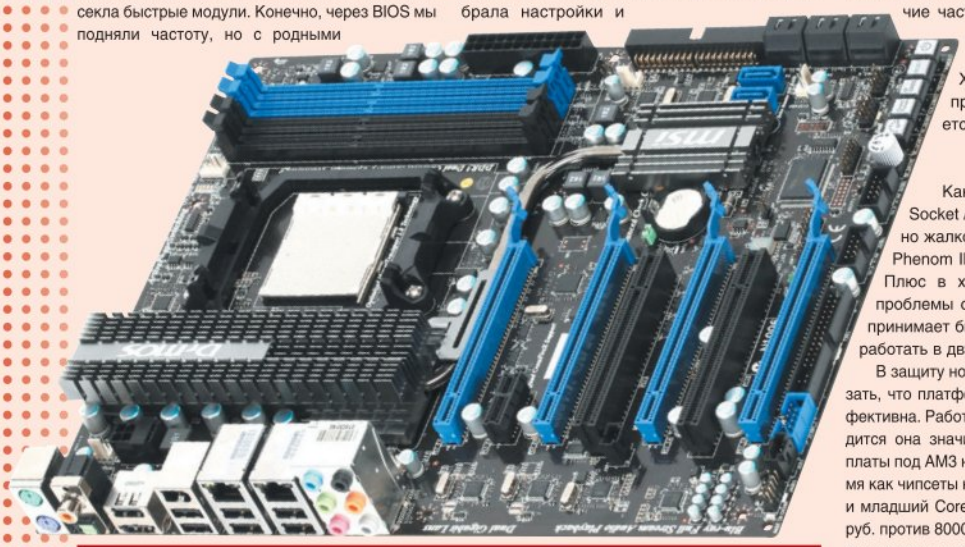
Тесты оказались крайне занимательными. С новой памятью процессор раскрылся — даже младшая модель по сравнению со своими предшественниками стала работать значительно быстрее. Процессор отлично справляется как с играми, так и с программами. Но все равно, ограничение контроллера на частоту памяти до 1333 МГц удручает. Получается, AMD просто отсекла быстрые модули. Конечно, через BIOS мы подняли частоту, но с родными 1800 МГц процессор не заработал. Потолок — 1600 МГц. Это не очень критично, дополнительная скорость памяти не сильно влияет на скорость в играх, но все равно неприятно. Да и отказ от двухканального режима не радует.

Отдельно расскажем про разгон на материнской плате MSI 790FX-GD70. Мы честно пытались работать с шиной в реальном времени из-под Windows, но не получилось. Все утилиты слишком медленно реагируют на изменения FSB, что затягивает процесс. К тому же чипсет в это время не контролирует скорость памяти… в общем, привычный BIOS оказался куда удобнее. А вот автоматический разгон понравился: после нескольких перезагрузок MSI 790FX-GD70 самостоятельно выбрала настройки и вывела процессор на 2,9 ГГц. Но это был не предел для Phenom II X4 810.

К сожалению, слухи о 3,4 ГГц не оправдались. Даже с напряжением в 1,5 В система не запустилась. Заработала она только на 3,2 ГГц — причем никакой речи о стабильности в этом режиме даже не идет. Так что пришлось нам снизить планку до 3 ГГц, что тоже неплохо.

После разгона Phenom II X4 810 серьезно прибавил в играх — **Crysis** стал быстрее на шесть кадров в секунду. Соответственно, увеличились показатели в других тестах, прибавка в 15-20% — хороший результат.

К несчастью для AMD, противник в лице Intel Core i7 920 оказался проворнее. Двухканальную память держит без проблем. Рабочие частоты DDR3 в 1800 МГц — не вопрос. Да и по тестам он значительно быстрее Phenom II X4 810. Даже от разогнанного противника Core i7 920 отрывается на 20-50%.



Компания MSI поддалась общим паническим настроениям и решила внести свою лепту в дело спасения природы от вредного воздействия человека: материнская плата 790FX-GD70 может работать в энергосберегающем «зеленом» режиме. Производительность от этого, конечно, снижается. Зато и счета за электричество уменьшаются.

■■■

Как показали тесты, переход на Socket AM3 не так уж и прост. Особенно жалко тех, кто купил первые версии Phenom II, для них путь к DDR3 закрыт. Плюс в ходе тестирования выявились проблемы с контроллером памяти. Он не принимает быстрые планки и отказывается работать в двухканальном режиме.

В защиту новых процессоров AMD надо сказать, что платформа Dragon действительно эффективна. Работало все без проблем. Да и обходится она значительно дешевле. Материнские платы под AM3 начинаются с 5500 руб., в то время как чипсеты на Intel X58 стоят от 7500 руб. Да и младший Core i7 920 обойдется вам в 10 000 руб. против 8000 руб. за Phenom II X4 810. В итоге разница в цене — целых 4000 рублей.

Конечно, в будущем AMD выпустит более быстрые процессоры, появятся модели на 3 ГГц и с разблокированными множителями. Да и ситуацию с памятью должны поправить. Но если хочется максимум производительности сегодня, то ваш выбор — Intel Core i7. ■

ГАЛАКТИКА ЗВУКА

Новая линейка от Fisher Audio

Николай Жогов

Семейство наушников **Galaxy** от компании **Fisher Audio** пополнилось тремя новыми моделями: **Oberon**, **Corvus** и **Scorpius**. Все три названы в честь различных небесных объектов: Оберон — один из самых холодных спутников Урана (и по совместительству король фей и эльфов в английской и французской литературе), Ворон — созвездие южного полушария, названное в честь птицы-спутницы древнегреческого бога Аполлона, а Скорпион — зодиакальное созвездие, под влияние которого попадают рожденные в ноябре.

Выбор эстетов

Наиболее продвинутая модель серии — Oberon. Эти наушники имеют крупные амбушюры, полностью закрывающие уши и обеспечивающие хорошую шумоизоляцию. Мягкое внутреннее покрытие чашек и удобное двойное оголовье с гибкой подкладкой сводят неприятные ощущения от ношения наушников к минимуму. Помимо соединительного кабеля длиной 85 см, в комплекте с Oberon поставляется трехметровый удлинитель, так что эти уши можно использовать как при работе с компьютером, так и совместно с плеером, не боясь при этом запутаться в проводах. Тем не менее Oberon лучше использовать для прослушивания музыки дома: из-за относительно низкой входной мощности в 60 мВт, при импедансе 32 Ом и чувствительности 105 дБ, громкость у наушников довольно низкая — в метро с такими не покатаешься.

Зато с качеством звучания все в полном порядке. На всем диапазоне частот наушники выдают чистый звук без посторонних шумов, басы очень мягкие, акустические инструменты звучат тонко и четко. Словом, девайс отлично подходит для прослушивания музыки любого направления — но больше всего понравится любителям джаза и блюза. Цена Oberon — 1900 руб.

Варианты поскромнее

Модели Corvus и Scorpius практически не отличаются по техническим характеристикам и звучанию. У обоих сопротивление 32 Ом, а входная мощность достигает 100 Вт. Чувствительность Corvus составляет 108 дБ, Scorpius — 106 дБ; в общем, разница невелика. Даже длина кабеля в обоих случаях равна полутора метрам. А вот с точки зрения дизайна эти две модели существенно различаются. Scorpius делает ставку на агрессивный внешний вид: угловатая дужка и ярко-красные вставки на чашках. Corvus, напротив, выполнены в минималистском стиле: формы максимально сглажены, никаких дизайнерских выкрутасов, внешность нейтральная и утонченная. Сложно сказать, какая из моделей лучше и удобнее: например, оголовье Scorpius вызывает меньший дискомфорт, но амбушюры у Corvus несколько более удобны... впрочем, все это достаточно субъективные параметры. И лучше лишний раз примерить наушники перед покупкой.

Звучат созвездия не так мягко, как Oberon (высокие звуки порой кажутся слишком тонкими, а басы иногда резковаты), но в целом звук высокого качества. Зато с громкостью у них нет никаких проблем — можно слушать хоть на улице, хоть в подземке. За стильные Scorpius производитель просит 1300 руб., а скромные Corvus обойдутся на 300 руб. дешевле. ■

И вновь продолжается бой

Первое знакомство с ATI Radeon HD 4890

Иван Нечесов

В апреле начинается очередной виток противостояния **AMD** и **NVIDIA**: первая представит **ATI Radeon HD 4890**, вторая — **GeForce GTX 275**. Нам правдами и неправдами удалось до официального анонса достать видеокарту на новом чипе AMD/ATI — **PowerColor Radeon HD 4890**. Спешим поделиться впечатлениями.

Тестовый стенд	
Материнская плата:	MSI 790FX-GD70
Процессор:	AMD Phenom II X4 810
Память:	2x Corsair CM3X1024-1800C7DIN DDR3 1 Гб (1800 МГц, 7-7-7-24)
Жесткий диск:	Seagate Barracuda 7200.10 ST3400620AS 400 Гб (SATA, 16 Мб)
Оптический привод:	NEC DV-5800C (IDE)
Блок питания:	FLOSTON ENFP-1050W (1050 Вт)
Операционная система:	Windows Vista Ultimate 64-bit Edition, Service Pack 1

Достойный преемник

Многие скептики считают ATI Radeon HD 4890 лишь разогнанной версией Radeon HD 4870. Но AMD не стала ограничиваться переименованием RV770 и изменением степпинга: RV790 — это полный редизайн. Рабочие частоты видеокарты повышены с 750/3600 до 850/3900 МГц, что дает надежду на 10-15%-ный прирост производительности. В режиме бездействия частота памяти остается неизменной, а частота ядра снижается до 240 МГц, что позволяет заметно уменьшить энергопотребление.

PowerColor Radeon HD 4890 имеет эталонный дизайн: от Tul Corporation видеокарте досталась лишь наклейка на кожух радиатора. Но к тому времени, как журнал поступит в продажу, должны появиться и нестандартные версии Radeon HD 4890 — недаром ведь AMD обещает разгон до 1 ГГц. Видеокарта оснащена интерфейсом PCIe x16 версии 2.0, двумя портами DVI и выходом S-Video. Объем видеопамяти GDDR5 — 1 Гб, ширина шины — 256 бит. Конструкция системы охлаждения изменилась незначительно: вместо двух тепловых трубок, выходящих из основания радиатора, используется три чуть большего диаметра.

Система питания теперь организована по схеме «5+2», причем пять фаз питания ядра формируются различными ШИМ-контроллерами. В тыловой части печатной платы — два шестиштырьковых разъема, один из которых может быть заменен на восьмиштырьковый — в будущем это, скорее всего, поможет AMD выпустить Radeon HD 4890 с заводским разгоном.

Результаты тестов

Синтетический бенчмарк **3DMark06** доказал, что перед нами не просто разогнанная версия RV770. Хотите — верьте, хотите — нет, но видеокарта продемонстрировала результат на уровне заметно более дорогой **NVIDIA GeForce GTX 295** (13573 очков против 13578). Одним лишь повышением частот сложно обеспечить столь существенный рост производительности по сравнению с Radeon HD 4870.

В **Crysis** Radeon HD 4890 закрепил успех: при разрешении 1920x1080 с анизотропной фильтрацией уровня 16x и полноэкранным сглаживанием степени 8x новинка обеспечивает 33,59 fps. Неплохо. Особенно если учесть, что для GeForce GTX 285 на той же тестовой конфигурации предельной скоростью была 29,34 fps. На максимальных настройках качества в **Devil May Cry 4** видеокарта NVIDIA берет свое, но отставание Radeon HD 4890 нельзя назвать критичным — 98,54 fps против 107,33 fps у GTX 285.

Синтетические тесты			
3DMark06			
	SM2.0	SM3.0	CPU
PowerColor Radeon HD 4890	5424	6443	3664

Игровые тесты		
Crysis 1.2.1		
	AA x4, AF x16	AA x8, AF x16
High, 1680x1050	35,34	31,37
High, 1920x1080	36,78	33,59
Devil May Cry 4 (SC2)		
	AA x4, AF x16	AA x8, AF x16
1680x1050	129,07	109,43
1920x1080	115,27	98,54

■ ■ ■

В первое время после анонса стоимость PowerColor Radeon HD 4890 (и других видеокарт на новом видеочипе) установится на уровне 12 тыс. руб., но как только ажиотаж спадет — цена снизится до 9-10 тыс. руб. Для такой цены новинка обеспечивает завидную производительность. А с выходом драйверов **Catalyst 9.4** результаты наверняка станут еще более впечатляющими. ■

Технические характеристики

● **Видеочип:** ATI Radeon HD 4890 (RV790) ● **Техпроцесс:** 55 нм ● **Площадь ядра:** 282 мм² ● **Количество транзисторов:** 956 млн ● **Шейдерные процессоры:** 800 ● **Текстурные блоки:** 40 ● **Блоки растеризации:** 16 ● **Частота чипа:** 850 МГц ● **Частота памяти:** 3900 МГц ● **Память:** 1 Гб, GDDR5 ● **Шина памяти:** 256 бит ● **Пропускная способность памяти:** 124,8 Гб/с ● **Версия DirectX:** 10.1 ● **Задняя панель:** 2 DVI, ТВ-выход ● **Энергопотребление:** 160 Вт ● **Интерфейс:** PCIe 2.0

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Артур Джангиров

Недавно завершившаяся выставка достижений «компьютерного хозяйства» CeBIT 2009 показала — баловать нас новыми железками теперь будут далеко не так часто, как мы к этому привыкли. Количество участников CeBIT 2009 сократилось по сравнению с 2008 годом на четверть, а представленные новинки имели скорее эволюционный, нежели революционный характер. В общем, все перешли в «режим ожидания» до лучших времен.

Что же делать? Главное — не впадать в отчаяние. В далеком 1998 году компьютерная индустрия была спасена весьма эффективными с точки зрения отношения «цена/производительность» материнскими платами с полным набором интегрированных устройств (видео, звук и так далее). Благодаря им на рынке появились современные системные блоки с начальной стоимостью в $300-$350, при этом еще и неплохо поддающиеся апгрейду.

Сегодня роль спасательной шлюпки берут на себя бюджетные системы из категории **Дешево и сердито («Меньше 15 000 руб.»)**. Стабилизация курса доллара и использование иного набора комплектующих позволило снизить цену по сравнению с системами, представленными в предыдущем номере. Конечно, пришлось слегка пожертвовать мощностями — но в данном ценовом диапазоне доступность подчас важнее производительности. Для конфигурации на базе Intel в качестве процессора используется двухъядерный **Celeron E1500**, а видеоподсистема компьютера на базе AMD реализована за счет видеокарты **Sapphire ATI Radeon HD3650 512Мб DDR2**. Стоимость апгрейда бюджетных систем до более серьезного уровня осталась на прежней отметке.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.»).

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7 940 BOX (ядро Bloomfield, частота 2933 МГц, Socket LGA1366, кэш L2 1024 Кб, кэш L3 8192 Кб)	23300
Системная плата: ASUS RAMPAGE II EXTREME (Intel® X58 /ICH10R, PCIe, PCI, 6x DDR3 1066/1333/1600/1800 макс. до 12 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, eSATA, IDE, USB 2.0, IEEE1394, Gigabit LAN)	15700
ОЗУ: DDR3 kit 3x 2048Мб PC10660 Corsair XMS3	10300
Видеокарта: Galaxy GeForce GTX295 2x GeForce GTX295 1792Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	25000
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31000333AS 1000 Гб (7200 rpm, кэш 32 Мб cache, SATA300)	4290
Оптический привод: DVD±RW/BD-ROM NEC BC-5100S (SATA, BD-ROM, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL) + NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	4800
Корпус: Thermaltake Tai-Chi Silver-Black w/o PSU AL + водяное охлаждение + блок питания Thermaltake 750W	19000
Системный блок:	**102390**
Клавиатура + мышь: Logitech diNovo Media Desktop Laser (беспроводная, Bluetooth, сенсор мыши 800 dpi)	8300
Колонки: Microlab X27 5.1 (Тип: 5.1, 360 Вт, 20-20000 Гц, 80 дБ)	17150
Монитор: NEC 2470WVX (TN, 24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, 400 кд/м², 1000:1, VGA, DVI)	26350
Системный блок и периферия:	154190
Замена ЦП: Intel Core i7 965 Extreme BOX (ядро Bloomfield, частота 3,2 ГГц, Socket LGA1366, кэш L2 1024 Кб, кэш L3 8192 Кб)	19085
Замена видеокарты: дополнительная Galaxy GeForce GTX295 2x GeForce GTX295 1792Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	25000
Дополнительные DDR3 kit 3x 2048 Мб PC10660 Corsair XMS3	10300
Со всеми наворотами:	**208575**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 4600+ OEM (ядро Brisbane, частота 2400 МГц, Socket AM2, кэш L2 1024 Кб) + вентилятор Igloo 7321TC	2200
Системная плата: Gigabyte GA-M56S-S3 (NVIDIA nForce 560, PCIe, PCI, DDR2 533/667/800 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF (in/out), COM, LPT, Gigabit LAN)	2350
ОЗУ: 2x DDR2 1024Мб PC6400 Samsung	900
Видеокарта: Sapphire ATI Radeon HD3650 512Мб DDR2 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	2390
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250410AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1690
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-861 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 400 Вт ATX)	2460
Системный блок:	**12980**
Мышь: A4Tech X6-10D (1000 dpi, лазерная, проводная)	245
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: SVEN SPS-611 (Тип: 2.0, 18 Вт, 40-18000 Гц, 75 дБ)	1520
Монитор: Samsung 940N (TN, 19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, 300 кд/м², 700:1, VGA)	6660
Системный блок и периферия:	**21795**
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ BOX (ядро Windsor, частота 3000 МГц, Socket AM2, кэш L2 2048 Кб)	1100
Замена видеокарты: Sapphire ATI Radeon HD4830 512Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	2500
Замена памяти на 2x DDR2 2048Мб PC6400 Samsung	880
Со всеми наворотами:	**26275**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Celeron E1500 (ядро Conroe, частота 2200 МГц, Socket LGA775, кэш L2 512 Кб) + вентилятор Cooler Master DI5-9GDPB-0L	2400
Системная плата: Gigabyte GA-EP43-DS3L (Intel P43 (82P43 + 83801JB (ICH10)), PCIe, PCI, 4x DDR2 667/800/1066 макс. до 8 Гб, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, S/PDIF-out (коаксиальный, оптический), Surround-out, Gigabit LAN)	2700
ОЗУ: 2x DDR2 1024Мб PC6400 Samsung	900
Видеокарта: Microstar GeForce 9400GT 512Мб DDR2 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	2400
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250410AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1690
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-861 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 400 Вт ATX)	2460
Системный блок:	**13540**
Мышь: Genius NetScroll 200 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	255
Клавиатура: Genius G-KB 220 Multimedia (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	515
Колонки: Microlab SOLO4 (Тип: 2.0, 56 Вт, 75-31000 Гц, 80 дБ)	3280
Монитор: ASUS VW195S (TN, 19 дюймов, 1440x900, 2 мс, 300 кд/м², 800:1, VGA)	7420
Системный блок и периферия:	**25010**
Замена ЦП: Intel Dual-Core E5400 (ядро Conroe, частота 2700 МГц, Socket LGA775, кэш L2 2048 Кб)	1250
Замена видеокарты: Zotac GeForce 9600GT 1Gb DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	1590
Замена памяти на 2x DDR2 2048Мб PC6400 Samsung	880
Со всеми наворотами:	**28730**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ BOX (ядро Windsor, частота 3000 МГц, Socket AM2, кэш L2 2048 Кб)	3300
Системная плата: Gigabyte GA-MA790X-DS4 (AMD 790X, PCIe, PCI, 4x DDR2 533/667/800 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA, IDE, USB 2.0, FireWire, S/PDIF (in/out), COM, LPT, Gigabit LAN)	3890
ОЗУ: 2x DDR2 1024Мб PC6400 Samsung	900
Видеокарта: Sapphire ATI Radeon HD4830 512Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	4890
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500320AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2250
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-210 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 450 Вт ATX)	3100
Системный блок:	**19320**
Мышь: A4Tech XL-750BK (3600 dpi, лазерная, проводная)	795
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN MA-332 (Тип: 2.0, 40 Вт, 30-20000 Гц, 75 дБ)	3050
Монитор: Samsung 2243NW (TN, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	9310
Системный блок и периферия:	**33190**
Замена ЦП: AMD Phenom 9950 (ядро Agena, частота 2600 МГц, Socket AM2+, кэш L2 2048 Кб, кэш L3 2048 Кб)	3690
Замена видеокарты: ASUS EAH4850/MT/HTDI ATI Radeon HD4850 512Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	1100
Замена памяти на 2x DDR2 2048Мб PC6400 Samsung	880
Со всеми наворотами:	**38860**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Dual-Core E5400 BOX (ядро Wolfdale, частота 2700 МГц, Socket LGA775, кэш L2 2048 Кб)	3650
Системная плата: Gigabyte GA-EP43-DS3 (Intel P45 (82P45 + 83801JB (ICH10)), PCIe, PCI, 4x DDR2 667/800/1066/1200 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, IEEE1394 (6-pin, 4-pin), S/PDIF-out, Surround-out, Gigabit LAN)	4350
ОЗУ: 2x DDR2 1024Мб PC6400 Samsung	900
Видеокарта: Zotac GeForce 9600GT 1Gb DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	3990
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500320AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2250
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-210 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 450 Вт ATX)	3100
Системный блок:	**19230**
Мышь: Genius Navigator 335 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	1110
Клавиатура: Genius ErgoMedia 700 slim (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш)	1050
Колонки: Microlab SOLO5 (Тип: 2.0, 40 Вт, 60-31000 Гц, 85 дБ)	4610
Монитор: ASUS VW224U (TN, 22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, 300 кд/м², 5000:1, VGA, DVI)	11390
Системный блок и периферия:	**37390**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E8500 (ядро Wolfdale, частота 3160 МГц, Socket LGA775, кэш L2 6144 Кб)	5130
Замена видеокарты: Microstar N260GTX-T2D896-OC GeForce GTX 260 896Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	4890
Замена памяти на 2x DDR2 2048Мб PC6400 Samsung	880
Со всеми наворотами:	**48290**

Здесь меньше приходится задумываться о компромиссах и уже можно позволить себе достаточно серьезные процессор и видеокарту. Для платформы AMD это уже довольно мощный **Athlon 64 X2 6000+**, для Intel — **Dual-Core E5400**. В паре с такими процессорами хорошо будут вести себя видеокарты на базе чипов **Radeon 4830** и **GeForce 9600GT**.

Займи, но купи (категория «Меньше 30 000 руб.») — это машины для тех, кому много производительности не бывает. Однако и тут есть свои подводные камни: используемые комплектующие хоть и быстро падают в цене (оптимизация производства творит чудеса), но топовыми решениями не являются и через год-два, скорее всего, не будут поддаваться апгрейду. Поэтому главная сложность сегодня — построить такую систему, которую можно будет легко обновить завтра. Мы предлагаем вариант на базе **AMD Phenom 9950 Black Edition**. Видеокарта производства компании **ASUS** на базе видеочипсета **ATI Radeon HD4850** достойно сработает в паре с данным процессором. Система на базе **Intel Core 2 Duo E8500** выделяется прежде всего материнской платой. Чего только не подключишь к **Gigabyte GA-EP43-DS3P** — можно воткнуть даже 3 видеокарты сразу! Периферию стоит подбирать под стать системному блоку — монитор **Samsung T220HD SUV** с заделом на будущее в виде встроенного цифрового ТВ-тюнера, весьма серьезная акустическая система **SVEN Royal-1** и клавиатура **A4Tech KIP-900-1** со встроенной Skype-гарнитурой.

Тебя я видел во сне (цена неограниченна) — комплекты для тех, кому удовольствие от общения с компьютером важнее денег. Новых свершений от производителей комплектующих мы, я думаю, в ближайшее время не дождемся, поэтому предлагаю радоваться инерционному падению цен (которое, увы, вот-вот закончится). Ну и использовать трехканальный режим работы памяти для процессора **Core i7** (за счет комплекта оперативной памяти **DDR3 kit 3x 2048Мб PC10660 Corsair XMS3**). ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom 9950 Black Edition (ядро Agena, частота 2600 МГц, Socket AM2+, кэш L2 2048 Кб, кэш L3 2048 Кб)	6990
Системная плата: ASUS M3A78-T (AMD 790GX, PCIe, PCI, DDR2 667/800/1066 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, eSATA, IDE, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, HDMI, Gigabit LAN)	5100
ОЗУ: 2x DDR2 2048Мб PC6400 Samsung	1780
Видеокарта: ASUS EAH4850/MT/HTDI ATI Radeon HD4850 512Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	5990
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500320AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2250
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-210 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 450 Вт ATX)	3100
Системный блок:	**26200**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: A4Tech KIP-900-1 (проводная, поддержка Skype, 104 основных + 7 дополнительных клавиш)	1030
Колонки: SVEN Royal-1 (Тип: 2.0, 30 Вт, 40-20000 Гц, 80 дБ)	4500
Монитор: Samsung T220HD SUV (TN, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, цифровой ТВ-тюнер, DVI, VGA , HDMI, SCART)	18990
Системный блок и периферия:	**52040**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 940 Black Edition (ядро Deneb, частота 3000 МГц, Socket AM2+, кэш L2 2048 Кб, кэш L3 6144 Кб)	3810
Замена видеокарты: Sapphire ATI Radeon HD4870x2 2Gb DDR5 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	11280
Дополнительные 2x DDR2 2048 Мб PC6400 Samsung	1780
Со всеми наворотами:	**68910**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E8500 BOX (ядро Wolfdale, частота 3160 МГц, Socket LGA775, кэш L2 6144 Кб)	8780
Системная плата: Gigabyte GA-EP43-DS3P (Intel P45 (82P45 + 83801JB (ICH10)), PCIe, PCI, 4x DDR2 667/800/1066/1200 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, IEEE1394 (6-pin, 4-pin), S/PDIF-out, Surround-out, Gigabit LAN)	4350
ОЗУ: 2x DDR2 2048Мб PC6400 Samsung	1780
Видеокарта: Microstar N260GTX-T2D896-OC GeForce GTX 260 896Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	8880
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500320AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2250
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-210 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 450 Вт ATX)	3100
Системный блок:	**30130**
Мышь: Microsoft Wireless Laser Mouse 5000 Black (1000 dpi, лазерная, беспроводная)	1690
Клавиатура: Genius LuxeMate 525 (проводная, 103 основных + 39 дополнительных клавиш)	1630
Колонки: Microlab PRO3 (Тип: 2.0, внешний усилитель, 90 Вт, 35-20000 Гц, 75 дБ)	6140
Монитор: ASUS MK241H (TN, 24 дюйма, 1920x1200, 2 мс, 450 кд/м², 800:1, встроенная веб-камера и колонки, VGA, DVI, HDMI)	21780
Системный блок и периферия:	**61370**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E8500 (ядро Wolfdale, частота 3160 МГц, Socket LGA775, кэш L2 6144 Кб)	4750
Замена видеокарты: Galaxy GeForce GTX295 2x GeForce GTX295 1792Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	16120
Дополнительные 2x DDR2 2048 Мб PC6400 Samsung	1780
Со всеми наворотами:	**84020**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно три рубля.

Слышал, что в новых iPod появилась функция shake-to-shuffle. Расскажите, пожалуйста, что она делает?

Эта функция в **iPod nano 4G** появилась в конце 2008 года. В буквальном переводе название означает «потряси, чтобы перемешать» — теперь менять порядок воспроизведения музыки можно, всего лишь легко встряхивая плеер. Для обнаружения тряски плеер использует встроенный акселерометр — именно он в ответ на каждое ваше движение заставляет плейлист перемешиваться как при нажатии кнопки Shuffle. Хотя в новых плеерах эту функцию можно вызвать и из меню, такой метод, конечно, гораздо экстравагантнее. Shake-to-shuffle срабатывает только при включенном экране, чтобы песни случайно не перемешались при ходьбе.

Я хочу купить себе новый фотоаппарат. Не профессиональный, а чтобы снимать семью и друзей. Какие новые технологии появились в этом секторе, на что вы посоветуете обратить внимание при покупке?

Большинство производителей в качестве основного параметра своих фотоаппаратов указывают количество мегапикселей и активно пропагандируют, что именно на это нужно обращать внимание в первую очередь. В результате покупатель, завидев на прилавке две фотокамеры с разрешением, допустим, 10 и 12 Мп, ничтоже сумняся выбирает вторую. И совершенно при этом не задумывается, что камеры с большим количеством мегапикселей далеко не всегда лучше.

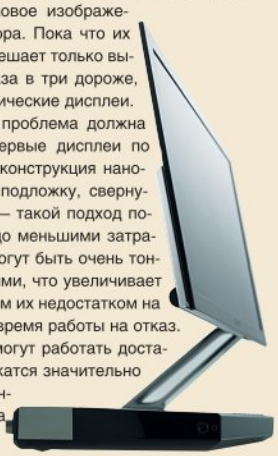
Взять, к примеру, «мыльницы». Они очень маленькие, и из-за этого нельзя сделать больше и физические размеры матрицы. На один пиксель будет попадать меньше света, поэтому камера с «раздутыми» мегапикселями будет хуже снимать в условиях слабого освещения. Кроме того, начинает сказываться дифракция — действительное разрешение фотографии становится меньше разрешения сенсора. Вывод прост: за мегапикселями не следует гнаться. Уровень 6-8 Мп у «мыльниц» вполне приемлем для просмотра фотографий на экране или печати снимков 10x15.

А вот на что действительно стоит обратить внимание — так это на кратность зума и наличие широкого угла. Чем больше зум (чаще всего встречаются варианты 3x и 5x), тем более удаленные объекты вы сможете снимать. Наличие широкого угла позволит делать кадры более «масштабными», умещая в них даже самые большие компании при съемке с близкого расстояния. Весьма полезным будет и наличие стабилизатора оптики или сенсора: он позволит устранить эффект трясущихся рук, и фотография не будет смазанной даже при большом зуме или длительной выдержке. Не стоит, правда, покупаться на цифровую стабилизацию: она, конечно, дает положительный эффект, но по качеству уступает оптической или сенсорной в разы.

Также сейчас большое распространение получили «интеллектуальные» технологии съемки. Распознавание лиц на снимке для лучшей фокусировки и съемка по улыбке используются уже во многих камерах. А недавно компания **Samsung** анонсировала модель **ST10**, в которой используется технология **Blink Detection**, позволяющая избегать фотографий с закрытыми глазами, и **Beauty Shot**, выставляющая настройки таким образом, чтобы добиться наиболее естественного цвета кожи.

В каких устройствах могут использоваться OLED-дисплеи и какие преимущества они дают перед обычными жидкокристаллическими?

OLED (Organic Light-Emitting Diode, органический светодиод) — полупроводниковый элемент, построенный на основе специальных органических соединений. Последние излучают свет, когда через них проходит ток. Дисплеи, построенные на OLED, имеют гораздо большую, чем у **LCD**, контрастность, не нуждаются в подсветке и обеспечивают практически одинаковое изображение на всех возможных углах обзора. Пока что их повсеместному распространению мешает только высокая себестоимость: делать их раза в три дороже, чем старые добрые жидкокристаллические дисплеи.



Однако в скором времени эта проблема должна быть решена: уже изготовлены первые дисплеи по «рулонной» технологии, когда вся конструкция наносится специальным принтером на подложку, свернутую в рулон (отсюда и название), — такой подход позволит производить OLED с гораздо меньшими затратами. Кроме того, OLED-дисплеи могут быть очень тонкими (меньше миллиметра) и гибкими, что увеличивает сферу их применения. Единственным их недостатком на сегодняшний день является малое время работы на отказ. Если красные и зеленые пиксели могут работать достаточно долго, то синие пиксели держатся значительно меньше — около 17 000 часов в лучших моделях. Но и эта проблема сейчас решается.

Слышал, что в 64-битной Windows Vista есть какие-то нововведения в плане безопасности по сравнению с 32-битной. Но про это очень мало написано. Не могли бы вы рассказать поподробнее?

В 64-битной версии задействованы несколько новых механизмов безопасности. Наиболее значимый из них — система **ASLR** (Address Space Layout Randomization — случайное распределение адресного пространства). При помощи этого механизма компоненты системы загружаются в память не по постоянным, как было раньше, а каждый раз по новым адресам. Сделано же это для защиты от хакерских атак, так как теперь уже нельзя будет использовать один и тот же адрес на всех компьютерах для загрузки в

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку *«Горячая линия»* или *«Совет от читателя»* — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

память вредоносного кода.

Второе нововведение касается системы **DEP** (Data Execution Prevention — предотвращение выполнения данных), позволяющей разграничивать куски кода и данных, а затем запрещающей выполнение инструкций внутри разделов. Это позволяет успешно бороться с такой распространенной атакой, как переполнение буфера. Однако DEP есть также и в 32-битной версии Windows Vista. В чем же разница?

Дело в том, что там DEP реализована программными средствами — то есть контроль осуществляет сама ОС. В случае же 64-битных систем эти функции реализуются на уровне процессора, что делает всю схему более надежной.

И, наконец, третье нововведение — система **PatchGuard**, защищающая ядро системы от сторонних модификаций. Она была создана для того, чтобы не дать вредоносным программам получить контроль над системой.

Вы уже много раз рассказывали про нетбуки, а что сейчас происходит в этой области? Как изменятся эти миниатюрные ноутбуки в ближайшее время?

Рынок нетбуков переживает сейчас достаточно бурный рост. Практически все производители обычных ноутбуков отметились моделями в «модном» сегменте, причем их функциональность очень схожа. Да и модели похожи друг на друга как две капли воды, и стоят все примерно одинаково: от $300 до $500. Чаще всего они построены на процессоре уровня **Intel Atom** и работают под управлением Windows XP или Vista.

Однако и здесь появляются нестандартные решения. Так, два китайских производителя — компании **JoinTech** и **HiVision** — решили сделать свои модели нетбуков, причем со смехотворной стоимостью $100. Такая скромная цена получилась потому, что в моделях установлены процессоры **ARM** (обычно использующиеся в КПК) и урезанные операционные системы: **Windows CE** и **Linux**. В целом эти модели можно охарактеризовать как недорогой КПК, «упакованный» в корпус от ноутбука, — у них есть и большая клавиатура со стандартной раскладкой, и большой (но, в отличие от КПК, не сенсорный) экран.

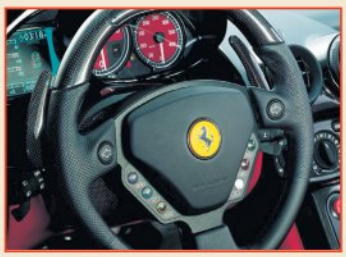
Еще одно любопытное событие на рынке нетбуков — некоторые производители собираются устанавливать на свои модели «телефонную» ОС **Google Android**. В одном из интервью глава европейского подразделения **ASUSTeK** Эрик Чен сообщил, что инженеры компании экспериментируют с адаптацией интерфейса Android к более крупным дисплеям нетбуков. Другим косвенным подтверждением того, что операционная система от Google укрепляется на рынке нетбуков, можно назвать тот факт, что компания **Freescale Semiconductor** выпустила и активно продает чипы **i.MX515** (на базе ARM-процессоров, кстати), придуманные как раз для нетбуков, которые смогут работать под Android.

Установил Windows Vista без лицензии (чтобы попробовать). 30-дневный срок скоро закончится, а я хочу еще ее потестировать. Можно ли как-то увеличить этот «испытательный срок» без использования сторонних программ?

Да, такая возможность есть, и она официально поддерживается самой **Microsoft**. Срок использования Windows Vista без ключа можно увеличить на 30 дней, введя в консоли команду **slmgr — rearm**. Ее можно использовать три раза, то есть общий срок работы без лицензии может быть увеличен до 120 дней.

Существуют ли рули и педали для компьютера, максимально точно имитирующие соответствующие детали реальных авто?

Такие рули существуют. Появились они благодаря заключению партнерского соглашения между компанией **Thrustmaster**, производителем компьютерных аксессуаров, и всемирно известной автомобильной компанией **Ferrari**. Сейчас в модельном ряду компании есть сразу несколько комплектов рулей и педалей, являющихся точной копией автомобильных. Это, например, **Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback**, выглядящий точно так же, как руль в **Ferrari Enzo**, одном из самых быстрых спорткаров компании. Другой интересной моделью является **Universal Challenge 5-in-1 Racing Wheel**, который, помимо официально лицензированного Ferrari-дизайна, можно подключить не только к PC, но и к PlayStation 2/3, GameCube и Wii. Оба руля поддерживают технологию обратной связи **Vibration Feedback**.



Что такое элементы Пельтье? Слышал, что их используют в кулерах.

Элементы Пельтье — специальная конструкция охлаждающих механизмов, использующая одноименный эффект. Это явление, открытое еще в 1834 году французским ученым Жаном Пельтье, состоит в том, что при пропускании тока через границу двух проводников происходит интенсивное поглощение тепла, гораздо более сильное, чем при контакте с обычным медным радиатором. Кулеры используют этот эффект следующим образом. Сначала при помощи элементов Пельтье производится быстрый отвод тепла от кристалла. Затем это тепло передается массивному радиатору (чаще всего медному), который охлаждается либо пассивно, либо при помощи вентилятора. Таким образом, удается достаточно эффективно отводить большое количество тепла с малой площади кристалла. Однако сами элементы Пельтье тоже потребляют энергию. Поэтому хоть процессор будет охлаждаться и сильнее, вашему компьютеру придется отводить больше тепла.

Ищите на DVD

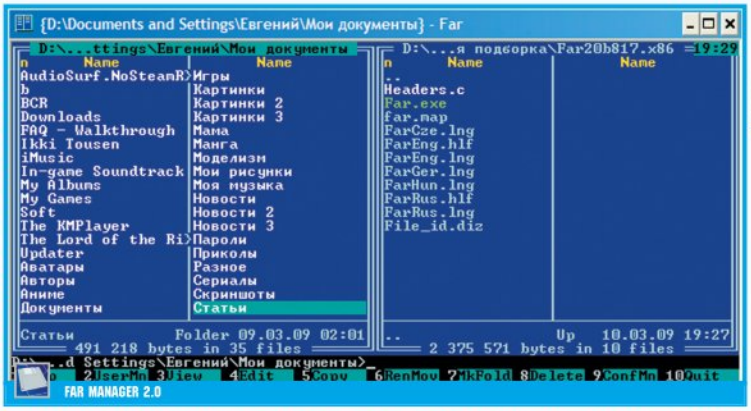
СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

FREE VIDEO CONVERTER 1.0

Разработчик: Extensoft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.extensoft.com

Программ для конвертирования видеофайлов существует огромное множество. Однако достойных среди них — кот наплакал. Почему же **Free Video Converter** попал к нам в любимчики? Во-первых, красивый и понятный интерфейс не даст запутаться новичкам. Во-вторых, поддержка большого количества форматов: AVI, MP4, MPEG-1, MPEG-2, QuickTime, WMV и H.264. Для удобства в программе есть несколько уже настроенных профилей для YouTube, iPod, iPhone, HDTV и флэш-роликов (FLV). Перед началом сжатия можно вырезать из видео ненужные куски, склеить части файлов и изменить количество кадров в секунду или разрешение. Наконец, Free Video Converter поддерживает пакетную обработку файлов и сохраняет настройки в отдельные профили по вашему желанию.



FAR MANAGER 2.0

СВЕЖАТИНА!

APPLE SAFARI FOR WINDOWS 4.0 BETA

Разработчик: Apple
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.apple.com/safari/download

Safari, если кто не знает, это стандартный браузер «Макинтошей». Ну а что такое Mac OS и как на ней хорошо живется в отличие от Windows (спорить о том, так ли это на самом деле, можно до бесконечности), вы наверняка хоть одним ухом слышали. **Apple** уже довольно давно занимается переводом своего браузера в «оконный» формат, и к четвертой версии дело наконец-то сдвинулось с мертвой точки. Safari for Windows 4 получился очень быстрым. По этому параметру он обгоняет **Google Chrome**: если с соединением у вас все в порядке, даже самые тяжелые сайты вроде российского представительства **Electronic Arts** (***www.electronicarts.ru***) грузятся за секунду. Плюс у Safari явно пробивной характер: не раз и не два наблюдалась ситуация, когда страница в других браузерах открывалась еле-еле и через раз плевалась ошибками, в то время как в продукте Apple все работало быстро и без проблем.

Одним словом, Safari идеально подойдет тем людям, которым от браузера нужна высокая скорость работы и минимум проблем. А вот любителям все настраивать под себя (то есть тем, кто души не чает в **Mozilla Firefox**, **Opera** или **Maxthon**) к Safari привыкнуть будет сложновато.

Рейтинг: 8

AUTORUNS 9.3

Разработчик: Марк Руссинович
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.technet.microsoft.com

Надоело постоянно рассматривать длинный список процессов в диспетчере задач и не понимать, что все эти программы делают в памяти вашего компьютера? Рассказать, чем они там занимаются и почему вдруг запустились без вашего ведома, может крошечная утилита **Autoruns**. Она знает все места в Windows, где программы могут прописать себя в автозагрузку. По каждой записи можно узнать чуточку больше благодаря встроенному в Autoruns поисковику и, разумеется, выкинуть непрошеного гостя из автозагрузки. Добавлять приложения в список запускаемых при старте Windows утилита тоже умеет.

Рейтинг: 7

BEYOND COMPARE 2.5

Разработчик: Scooter Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $30
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: www.scootersoftware.com

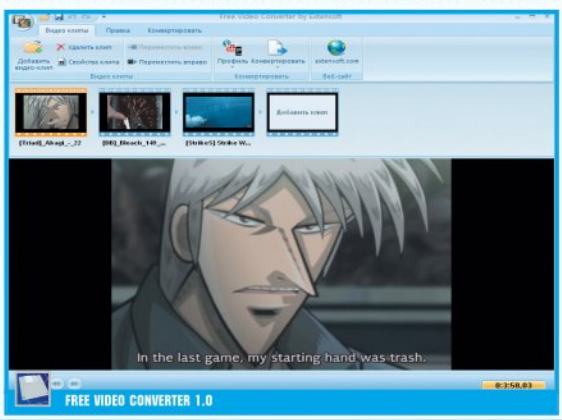
Удобная программа для синхронизации файлов и папок на разных устройствах, будь то флэшка, ноутбук, сетевой диск или FTP-сервер. Для наглядности файлы, которые отсутствуют на подключенном к ПК девайсе, подсвечиваются красным цветом, чтобы вы, не дай бог, не забыли скопировать важные файлы на другой носитель. Работает **Beyond Compare** быстро и не тормозит систему как во время сравнения, так и во время переноса файлов. Вдобавок есть возможность разделить синхронизируемые данные по типу. Например, отдельно скопировать MP3-коллекцию или фотоальбом.

Рейтинг: 8

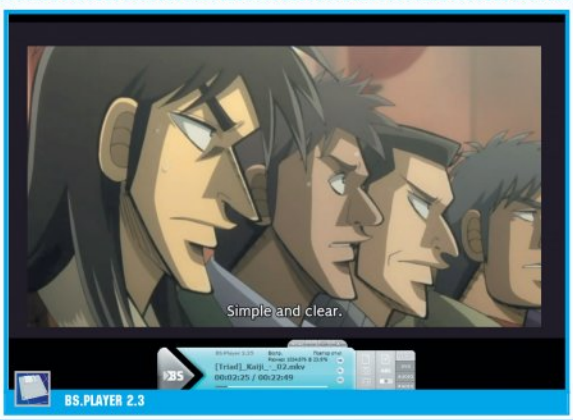
BS.PLAYER 2.3

Разработчик: Webteh
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно (показывает рекламу)
Сайт: www.bsplayer.com

Когда-то очень давно **BS.Player** считался чуть ли не стандартом для просмотра видео на компьютере из-за отсутствия конкурентов, но сейчас он несколько затерялся среди десятков хороших плееров. Хотя и пытается (и небезуспешно) идти в ногу со временем. К заложенным изначально функциям прибавилось прослушивание интернет-радио и просмотр ТВ-каналов, появилась довольно удобная библиотека для хранения и сортировки аудио- и видеофайлов, заметно расширился список поддерживаемых форматов (кодеки все еще устанавливаются отдельно). В общем, BS.Player — это незаслуженно забытый старичок, у которого есть еще порох в пороховницах. При проигрывании некоторых фор-

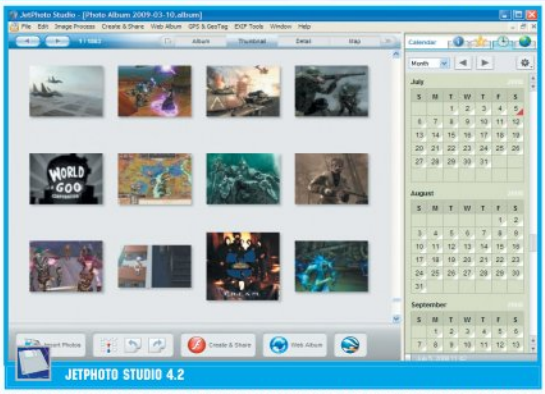


FREE VIDEO CONVERTER 1.0



BS.PLAYER 2.3

JETAUDIO 7.1


JETPHOTO STUDIO 4.2

матов он даже уверенно оставляет конкурентов позади.

Рейтинг: 8

CAIN & ABEL 4.9
Разработчик: Массимилиано Монторо
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.oxid.it

Призвание **Cain & Abel** — восстановление паролей в Windows. В ассортименте: взлом паролей, вытягивание их из системного реестра и кэша, а также показ закрытых звездочками ключевых слов. Ни одна тайна не уйдет от прозорливой утилиты, но только в том случае, если вы научитесь ей пользоваться. Это не так просто, как может показаться на первый взгляд.

Один нюанс. Некоторые антивирусы (в том числе «Касперский») реагируют на присутствие **Cain & Abel**, но волноваться не стоит — программа абсолютно чистая, без вредоносных примесей. Просто использовать ее можно не в самых благородных целях, чего вы, надеемся, делать не будете.

Рейтинг: 7

FAR MANAGER 2.0
Разработчик: Far Group
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.farmanager.com

Файловый менеджер старой закалки. Вместо красивых кнопочек он предлагает взирать на ту же самую картину, которую наблюдали первобытные пользователи компьютеров во времена DOS и **Norton Commander**. Ностальгия обеспечена. Да и с функционалом все более чем в порядке. Встроенный текстовый редактор и перекодировка текста — на месте. Быстрое перемещение файлов и папок, отличный инструментарий для поиска данных, редактирование системного реестра и работа с FTP-серверами — на вид, кстати, и не скажешь, что программа умеет так много. Плюс к **FAR Manager** выпущено приличное количество плагинов, которые делают его еще функциональнее.

Рейтинг: 9

FEEDREADER 3.1
Разработчик: i-Systems
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.feedreader.com

Очень качественный RSS-агрегатор, уступающий знаменитому **FeedDemon** лишь внешним видом. По умолчанию предлагает подписаться на 100 самых популярных новостных лент. Но если у вас есть свои планы насчет подписок, то пожалуйста — ленты программа разыскивает как непосредственно на сайтах, так и при помощи поисковиков. Новые каналы можно красиво раскидать по группам и отсортировать новости по дате, тегам или источнику. Для особо важных статеек есть отдельный архив. С подкастами тоже нет никаких проблем, скачиваете и слушаете.

Рейтинг: 9

HYPERSNAP-DX 6.4
Разработчик: Hyperionics
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (20 дней)
Цена: $35
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: www.hyperionics.com

Все еще делаете скриншоты дедовским способом? Каждый раз нажимаете PrintScreen, вручную вставляете изображение в графический редактор, вырезаете нужный кусочек и сохраняете? Тогда мы летим к вам. Точнее, не мы, а утилита **HyperSnap-DX**. В ее обязанности входит не только снятие скриншотов, которое здесь очень тонко настраивается (скажем, можно сфотографировать окно только одной программы или выделенную область экрана), но и захват видео как из игр, так и с рабочего стола Windows. Отдельно стоит похвалить разработчиков за неплохой набор инструментов для редактирования изображений сразу после съемки.

На нашем DVD вас поджидает и русификатор для HyperSnap-DX.

Рейтинг: 9

IMESH 8.1
Разработчик: iMesh
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.imesh.com

Еще одна вариация на тему **iTunes**. Интерфейс и часть особенностей утащены именно у детища компании Apple. Да что там — даже синхронизация с iPod есть. Другое дело, что **iMesh** — это не столько бункер для хранения музыки, сколько P2P-клиент для обмена аудио- и видеофайлами, которые после скачки можно сразу же посмотреть, благо медиаплеер в программе имеется. Делиться своими треками с остальным миром можно прямо во время их прослушивания. А если есть желание, **iMesh** еще и покажет видеоролики с YouTube, связанные с проигрываемой в данный момент композицией. Скоротать время, пока скачиваются файлы, можно, общаясь со своими друзьями через встроенный чат. Правда, для этого придется зарегистрироваться в комьюнити **iMesh**.

Рейтинг: 8

JETAUDIO 7.1
Разработчик: COWON System
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.cowonamerica.com/products/jetaudio

А вот и тяжелая артиллерия из категории медиакомбайнов. Очень удобный и красивый интерфейс, отличная библиотека и хорошее качество воспроизведения как аудио-, так и видеофайлов делают программу отличной заменой наскучившему **Winamp**. К тому же прожигать или копировать аудиодиски, редактировать теги и подключаться к интернет-радиостанциям jetAudio тоже умеет. Для истинных меломанов есть возможность тонкой настройки многоканального звука, эквалайзер и функция наложения специальных эффектов (например, «Эхо» или «Стадион») на музыкальные треки. Да и поддержка сменных шкурок присутствует.

На нашем DVD вы также найдете русификатор для **jetAudio**.

Рейтинг: 9

JETPHOTO STUDIO 4.2
Разработчик: Atomix Technologies
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.jetphotosoft.com

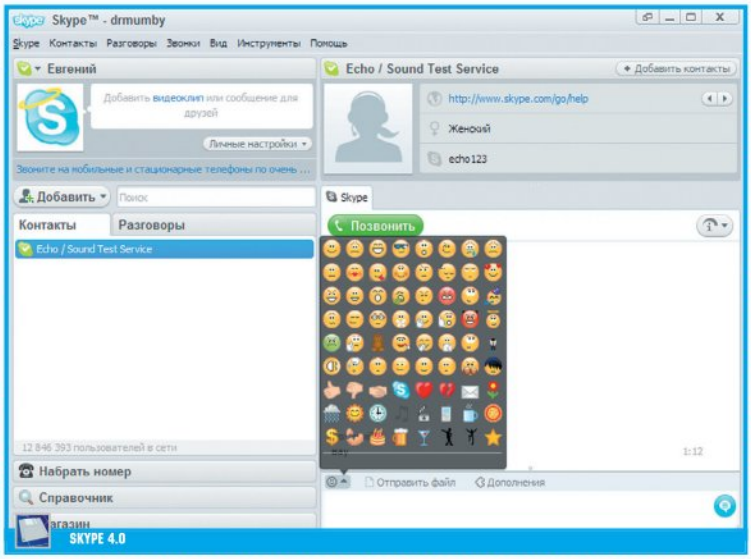
JetPhoto Studio — органайзер для несметного количества фотографий и картинок, обитающих на вашем жестком диске. Интересен он в первую очередь сортировкой изображений: дело тут не обходится только распределением картинок по дате или времени съемки, каждый альбом или фотографию можно снабдить сопроводительной записью и даже больше — отметить на карте мира место, где она была сделана. Здесь же есть функция создания слайд-шоу, флэш-роликов, обоев для рабочего стола или заставки для мобильника из любой серии картинок. JetPhoto Studio дружит с онлайном и без проблем позволяет размещать нащелканные в путешествиях кадры в интернете и снабжать их водяными знаками.

Рейтинг: 8

MIRANDA IM 0.7
Разработчик: Miranda IM
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.miranda-im.org

Мессенджер, пробивший себе дорогу в народ простотой и высокой скоростью работы. Знаком не понаслышке практически со всеми известными человечеству протоколами: ICQ, AIM, MSN, Jabber, Yahoo, Gadu-Gadu, Tlen и Netsend. За более чем девятилетнюю историю существования успел обрасти огромным количеством плагинов, скинов и еще тележкой всяких украшательств.

Рейтинг: 9



СОФТ НА DVD

Все программы, описания которых вы видите на этих трех страницах, выложены **на нашем DVD** в разделе «**Софтверный набор**». Там же вы найдете наш «**Игроманский стандарт**»: набор программ, без которых сложно представить себе геймерский компьютер.

В «Стандарт» входят: **Ad-Aware**, **Adobe Flash Player**, **Advanced WindowsCare**, **Alcohol 120%** (раз в три месяца), **CCleaner**, **Comodo Firewall Pro**, **DAEMON Tools**, **Defraggler**, **DirectX 9.0c** (раз в три месяца), **DOSBox** (в комплекте с **DosBlaster**), **Download Master**, **Foxit Reader**, **Fraps**, **GameShadow**, **ICQ**, **K-Lite Mega Codec Pack**, **Антивирус Касперского 2009**, **Microsoft .NET Framework 3.0** (раз в три месяца), **Process Explorer**, **Total Commander**, **Unlocker**, **VobSub**, **Winamp**, **WinRAR**, **XP Tweaker**, **µTorrent** и драйвера **StarForce FrontLine**.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на ***softmania@igromania.ru***.

ONLINE ARMOR FREE 3.1

Разработчик: Tall Emu Pty Ltd
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.tallemu.com

Платная версия **Online Armor Personal Firewall** была признана многими профильными сайтами и журналами лучшим файерволом 2008 года. Несмотря на то что из бесплатной версии вырезаны некоторые pro-возможности, намного хуже она от этого не становится. Есть проверка подозрительных писем, отсев сомнительных процессов и отлов шпионских модулей, троянов и прочей дряни плюс защита от хакерских атак и кражи информации с вашего компьютера. Интерфейс — простенький, лишними функциями голову пользователя не забивающий. По сути, программа прописывается в автозагрузке и не требует никакой настройки — работает автоматически, лишь изредка задавая вопросы, пускать какую-то программу в интернет или надавать ей по шапке за излишнюю своевольность. Если не хотите вдаваться в ненужные детали, то **Online Armor Free** вам определенно понравится.

Рейтинг: 8

SETFSB 2.1

Разработчик: Abo
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www13.plala.or.jp/setfsb

Крохотная программа для контроля и диагностики процессора и системной шины, а заодно и для их разгона. Поддерживает порядка 100 чипсетов и очень проста в использовании: перетаскиваем ползунок вправо — и вуаля, производительность нашего кремниевого чуда начинает расти как на дрожжах. Занятие более-менее безопасное (тем не менее не переусердствуйте), потому как, даже если все зависнет от перенапряжения, частота шины вернется на стандартную после перезагрузки, и все опять заработает.

Рейтинг: 7

SKYPE 4.0

Разработчик: Skyper Limited
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.skype.com

Skype — просто необходимая утилита для любителей поболтать с родными и друзьями из разных стран или городов, но не готовых выливать за это неприлично большие деньги. Качество связи — отличное, поддержка веб-камеры — присутствует, а для голосового общения хватит даже модемного соединения. Звонки между пользователями Skype абсолютно бесплатны (платим только за доступ в интернет), где бы они ни находились. Звонить можно и на самые обычные телефоны за символические деньги (звонок в США — 2 цента за минуту, по России — 5 центов). Правда, к четвертой версии Skype поменял облик и избавился от некоторых функций, что кому-то наверняка не понравится.

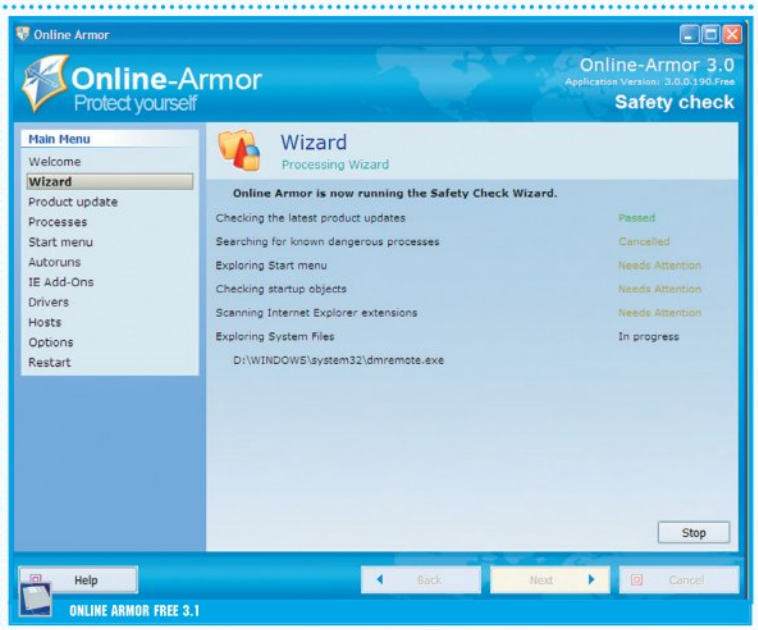
Рейтинг: 9

STARTUP DELAYER 2.4

Разработчик: r2 Studios
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.r2.com.au

Если время запуска Windows у вас исчисляется минутами, в течение которых начать работать невозможно из-за сильной загрузки процессора и жесткого диска, **Startup Delayer** может решить проблему. Возникает она, как правило, из-за большого количества программ, стартующих вместе с системой, причем все они делают это одновременно, толкаясь и пихаясь локтями. Утилита предлагает отложить на несколько секунд (или минут) запуск второстепенных приложений, тем самым равномерно распределив нагрузку на процессор и память. Ну а если вы вдруг обнаружите, что какие-то программы вам не нужны, можно удалить их из автозагрузки прямо в окне Startup Delayer.

Рейтинг: 8



Ищите на DVD

ЯЗЫК МОЙ - ДРУГ МОЙ

Рунет развивается с огромной скоростью, всего за один месяц в нем появляется несколько десятков тысяч новых сайтов, но все равно русскоязычный сектор веба — это лишь капля в море мировой паутины. Самая интересная и актуальная информация раньше всего появляется на англоязычных сайтах. Так что если, кроме «My name is Vasja», вы ничего сказать не можете, самое время приняться за обучение.

Ну а пока вы учитесь, более-менее понимать иностранный язык вам помогут программы-переводчики. Мы собрали несколько самых лучших утилит, способных переводить как целые тексты, так и отдельные слова и фразы.

PROMT STANDARD 8.0

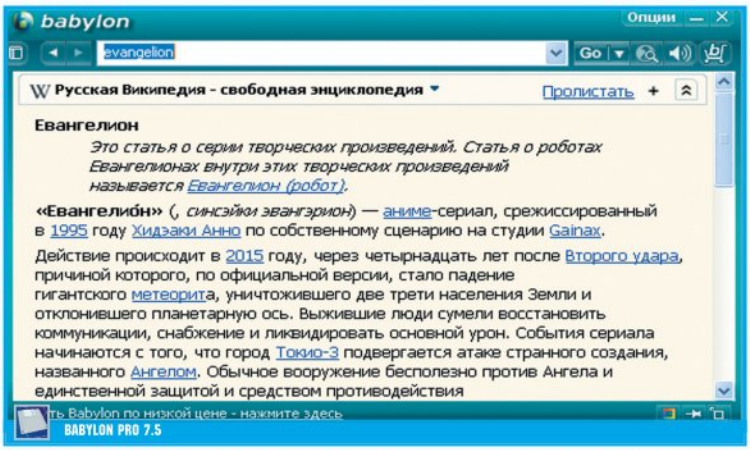
Разработчик: PROMT
Язык: русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 3000 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, Яндекс.Деньги, банковский перевод, WebMoney
Сайт: www.e-promt.ru

PROMT знают, наверное, все. Пожалуй, это самая популярная на территории нашей необъятной родины программа-переводчик. Ее задача — перевод сразу всего текста, а не отдельных слов. Работает она не только с двумя стандартными направлениями перевода (англо-русское и русско-английское), но и вдобавок знает немецкий, французский, испанский и итальянский языки. С качеством перевода все более или менее нормально, но далеко не идеально. Все-таки понять абсолютно каждый словесный заворот иноземных аборигенов «Промт» не в состоянии, но уловить суть статьи можно без особых проблем, попутно посмеявшись над словесными оборотами, выдаваемыми программой. Еще один плюс в копилку — возможность автоматически русифицировать присланные вам электронные письма, сообщения в **ICQ** или даже тяжеловесные PDF-файлы.

Рейтинг: 9

BABYLON PRO 7.5

Разработчик: Babylon
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (14 дней)
Цена: $89
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: www.babylon.com



Найти словарь лучше, чем **Babylon Pro**, у вас вряд ли получится. Потому что это не просто словарь, а целая их россыпь. Каких тем здесь только нет! Самые нужные из них лежат на нашем DVD. Здесь и стандартные словари для перевода, и толковые словари, идиоматические, медицинские, инженерные, словари интернет-жаргона и многие другие... практически на все случаи жизни. Работает утилита просто: зажимаете Ctrl, кликаете на непонятное слово правой кнопкой мыши, и на экране появляется его перевод из всех доступных словарей. Значение слова ищутся также и в онлайне — при вашем на то желании. Горячие клавиши можно поменять. Еще программа умеет произносить иностранные слова и конвертировать различные величины в нужные нам метры, доллары, градусы Цельсия или еще что-то.

Рейтинг: 10

QDICTIONARY 1.5

Разработчик: Anplex
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно

Очень-очень бюджетная альтернатива **Babylon Pro**. Направление перевода одно — англо-русское. Словарик вмещает в себя 51 тыс. слов с возможностью добавления новых и позволяет переводить слова при наведении на них курсора. Но! Работает этот трюк только в **Internet Explorer**, еще в парочке программ, входящих в дистрибутив Windows, и в ICQ. С другими браузерами и программами **QDictionary** категорически не дружит. Но зато он очень прост в обращении и бесплатен.

Рейтинг: 7

TRANSLATEIT! 7.0

Разработчик: RealSofts
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (60 дней)
Цена: $25
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: www.translateit.ru

В отличие от **Qdictionary**, электронный словарь **TranslateIt!** работает почти со всеми программами. Достаточно навести на незнакомое слово курсор, и он моментально выдаст его перевод и несколько значений. Кроме английского и русского языков, **TranslateIt!** знает еще немецкий и испанский. Плюс умеет обращаться к сервису **Google Translate**. Так что утилиту можно использовать для перевода текстов и целых веб-страниц.

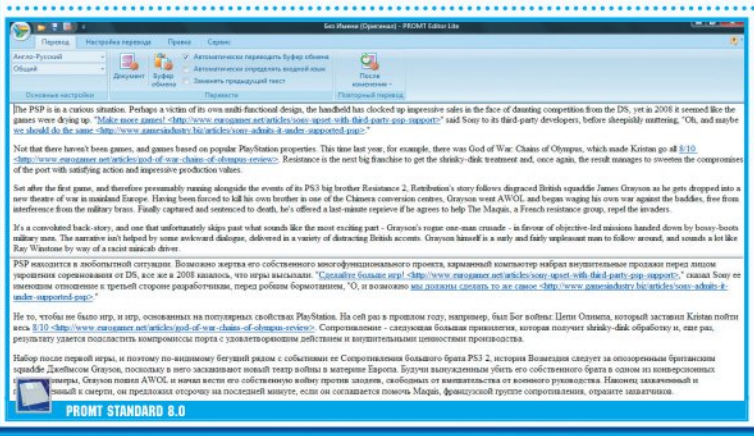
Рейтинг: 8

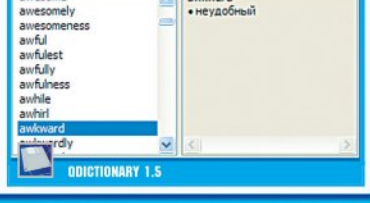
STARDICT 3.0

Разработчик: Ху Ченг
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: http://stardict.sourceforge.net

Еще один хороший электронный словарик. От собратьев по цеху отличается наглядным изображением синонимов, оформленных в виде своеобразной паутинки, центром которой является переведенное слово. Также разыскивает в онлайновой базе примеры с применением данного слова в разговорной или письменной речи. Как и **TranslateIt!**, поддерживает перевод текста при помощи онлайновых сервисов вроде **Google Translate** или **Yahoo Translate**. Правда, в режиме сканирования программа изрядно надоедает — переводит буквально каждое слово, попадающееся под курсор. Небольшая задержка явно не помешала бы.

Рейтинг: 8





Революция, которую мы так долго ждали

Александр Башкиров

Помнится, один из героев фильма Primer («Детонатор», 2004) говорил: «Сейчас я покажу тебе самую важную вещь, которую когда-либо наблюдал живой организм». С такими же словами могли обратиться к аудитории представители компании **OnLive**, анонсировавшие на конференции **GDC 2009** одноименный игровой сервис и микроконсоль. Может быть, это и не самая важная вещь, которую когда-либо наблюдал живой организм, но точно — одна из самых важных вещей, которые когда-либо наблюдал организм играющий.

Потоковое видео и Crysis на нетбуке

OnLive — это служба потокового распространения видео, позволяющая играть в любые современные игры на любом компьютере, подключенном к интернету, или на телевизоре с помощью специальной микроконсоли. Эта микроконсоль чуть больше DVD-бокса, на корпусе — USB-разъемы, разъемы для подключения к монитору/телевизору и широкополосному интернет-соединению (скорость — не менее 1,5 Мбит/с). Управление — через Bluetooth, беспроводную мышь и клавиатуру или фирменный контроллер. Последний честно скопирован с геймпада Xbox 360 и утыкан кнопками управления.

На этой безобидной с виду коробочке уже сейчас можно играть в **Crysis**, **F.E.A.R. 2**, **Company of Heroes: Opposing Fronts**, **Burnout Paradise** и **Race Driver GRID** — всего на GDC показывали 16 стартовых игр. Дело не в начинке миниконсоли, дело в технологии сжатия данных, на которую OnLive собирается получить патент, и принципе облачных вычислений (когда все вычисления осуществляют удаленные сервера, а на машину пользователя передается уже готовая картинка). Чтобы играть через службу **OnLive Game Service** в Crysis на максимальных настройках, вам не нужна топовая видеокарта или мощный процессор, нужны только стремительное интернет-подключение и телевизор или монитор.

Но амбиции OnLive не ограничиваются приставкой к телевизору — скачав с сайта **OnLive.com** плагин для браузера, в тот же Crysis можно играть на самом обычном PC или «Макинтоше». Это не преувеличение: на GDC можно было поиграть в Burnout Paradise на ноутбуке начального уровня и в Crysis с максимальными настройками — на MacBook Air (на котором, как известно, стоит интегрированная видеокарта Intel GMA X3100).

На соединении со скоростью полтора мегабита OnLive дает картинку 720x480 (480p, как на Wii), на соединении в пять мегабит — в 1280x720 (720p, основное разрешение PS3 и Xbox 360). Этого, по идее, должно хватить для 24-дюймового монитора или 40-дюймового телевизора. Теоретически плагин или приставка получают информацию от контроллера, загружают ее на сервер, сервер передает команду игре, выполняет нужные операции, а потом сжимает и загружает картинку на ваш компьютер 60 раз в секунду. На практике в Burnout Paradise ощущается некоторая нехватка fps, но игра при этом более чем управляема.

Представители OnLive говорят, что само сжатие видео идет с задержкой всего в одну миллисекунду, что они вложили деньги в сеть мощнейших дата-центров для обработки потока (в числе инвесторов компании — **Autodesk**, **Warner Brothers** и **Maverick Capital**), что оборудование будет обновляться раз в шесть месяцев и что вопросы доставки видео игрокам они тоже «не обошли вниманием».

Оценить OnLive самостоятельно мы в России сможем не скоро: службу собираются запускать только зимой 2009-го, а этим летом в США начнется условно-открытое бета-тестирование («условно» — потому что пустят туда только избранных игроков, пользующихся услугами семи крупнейших американских провайдеров).

Инициативу OnLive поддерживают **Electronic Arts**, **Ubisoft**, **Take-Two**, игровое отделение **Warner Brothers**, **Eidos**, **Atari**, **Codemasters** и **Epic Games**. Издателей привлекает стопроцентная защита от пиратства (все игры будут делаться под серверную архитектуру и ни на чем остальном просто не запустятся), возможность не платить лицензионные отчисления про-

изводителям консолей и, конечно, перспектива полной ликвидации розничного рынка с его отчислениями торговым сетям и перепродажами игр. Разработчиков манит то, что больше не нужно будет программировать под конкретные системы, думать о пользовательской базе и среднем уровне современного железа (любую стандартную PC-игру можно адаптировать для OnLive за несколько недель).

Помимо игр

Исполнительный директор компании OnLive **Стив Перлман** очень рассчитывает на двести миллионов владельцев компьютеров с интегрированными видеокартами, которые не могут играть через **Steam** (изначально в OnLive Game Service собираются выпускать исключительно свежие PC-релизы). Он не считает Steam или Xbox Live прямыми конкурентами своей службе: в OnLive игры не продаются, а скорее сдаются в прокат, и аналогов у сервиса на момент его объявления просто не было (хотя мы-то помним, что в **Trion World Network**, основанной бывшими сотрудниками Electronic Arts **Ларсом Баттлером** и **Джоном Ван Канегемом** еще в 2006 году, вели разговоры о схожей технологии).

«Во-первых, мы начали разработку задолго до Trion, — говорит Перлман. — А во-вторых, на платформе Баттлера можно играть только в специально разработанные под нее игры, нельзя просто взять и запустить там Crysis. Наша система может обрабатывать и отдавать *любой* видеопоток — неважно что, обычное кино или сложную видеоигру».

«Мы создали окружение, благоприятное абсолютно для всех обитателей игровой экосистемы», — вторит ему операционный директор компании OnLive **Майк Макгарви**.

С пользователей OnLive собираются брать небольшую ежемесячную плату (точные цифры пока неизвестны даже создателям сервиса), а консоль хотят продавать ориентировочно за $100-150.

В онлайне будут максимально простой пользовательский интерфейс (особенно впечатляет «стенка» из экранов десятков игр, к любой из которых можно немедленно, без всякой задержки или загрузки подключиться), стандартные для современных социальных сервисов френд-лист, пользовательский профайл, общий аккаунт для сохраненных игр, возможность записывать brag clips — десятисекундные деморолики, — и обмениваться ими с друзьями. Должны быть разные уровни подписки, внутриигровые микротранзакции и возможность посмотреть любую игру перед приобретением. Ориентация на многопользовательские режимы (уже запланирована продажа фирменной беспроводной гарнитуры, к консоли можно подключить до четырех штук) напрашивается сама собой.

Конкуренты есть, но...

Компания OnLive базируется в местечке Пало-Альто, штат Калифорния (здесь же находится научно-исследовательская лаборатория компании **Xerox**), и вы только посмотрите, какие люди возглавляют разработку! Президент Стив Перлман — в прошлом один из ведущих сотрудников Apple — участвовал в разработке **QuickTime**, сетевого телевизионного сервиса **WebTV** и технологии создания правдоподобных лицевых анимаций **Contour** (применялась в фильме «**Загадочная история Бенджамина Баттона**»). Майк Макгарви раньше был исполнительным директором и членом совета директоров **Eidos Interactive**, а вице-президент по разработке Джон Спайнел — исполнительным продюсером **Eidos** и **Activision**; инженерный отдел возглавляет Том Паквин, один из разработчиков браузера **Netscape** и основатель **Mozilla.org**. Вице-президент по бизнес-развитию Пол Вайнштайн ранее исполнял сходные функции в компании **MySQL AB**, создавшей знаменитую систему управления базами данных.

Работа над OnLive началась семь лет назад в атмосфере строжайшей секретности. Кстати, именно тогда, в 2002-м, **Infinium Labs** объявила о разработке своей несостоявшейся консоли **Phantom**, все игры для которой нужно было бы скачивать по широкополосному интернет-соединению. Да и главный креативный директор

Acclaim Дэвид Перри еще прошлой осенью говорил о своих разработках в сфере облачных вычислений и сетевого распространения игр — как выяснилось, в данный момент над аналогичным OnLive сервисом работает новая компания Перри **Gaikai**.

Команда у Gaikai существенно меньше, чем у OnLive (где в штате свыше ста разработчиков), но Перри намерен привлечь дополнительные инвестиции и заручиться поддержкой крупного интернет-провайдера. Альтернативная OnLive служба называется **Streaming Worlds**, будет работать в обычном браузере с установленным флэш-плеером и от OnLive (пока что!) отличается только отсутствием подключаемой к телевизору коробочки. Компания Перри собиралась сделать анонс этим летом, на E3, но ее опередили.

Сходными разработками (облачные вычисления и трехмерные игры в браузере) занимается и компания **OTOY**, проявившая себя в январе этого года на **Consumer Electronics Show** в Лас-Вегасе. OTOY игры волнуют далеко не в первую очередь: компания заинтересована в продаже вычислительных мощностей своих серверов богатым клиентам. Хотя в их числе, если верить президенту **Жюлю Урбаху**, «могут быть и крупные игровые издатели». Ситуация примерно такая же, что с поисковыми службами в конце 90-х: та компания, которая, подобно Google, захватит инициативу, уже не отдаст ее никогда. И пока что OnLive впереди.

Об OnLive хорошо отзываются **Уоррен Спектор**, **Уилл Райт** и **Питер Молиньё** — их особенно радует, что с появлением OnLive игровая индустрия может прийти к стандарту одной универсальной консоли, а игры будут храниться не на жестком диске и не дома у игроков. По словам Райта, «теперь игры будут больше походить на современное телевидение». Высказывание интересное — телевидение в развитых странах сейчас страдает от конкуренции с интернет-трансляциями (все то же самое, только реклама контекстная). И даже в технически отстающих странах ТВ смотрит в основном поколение, незнакомое с компьютером. Лет через 10-15 уровень компьютерной неграмотности снизится и на телевидении в развитых странах вообще можно будет ставить крест...

Игровые консоли — хоть нынешние, хоть будущие — из-за OnLive могут просто исчезнуть, как класс. А это значит, что снова появятся игры-лидеры в технологическом плане, как это было на PC в 90-х и ранних 2000-х.

Социальная фантастика

В случае успеха OnLive ландшафт игровой индустрии изменится до неузнаваемости. (В случае провала OnLive будет то же самое: на смену ему придет другая, похожая технология — только и всего)

Сами игры изменятся как с точки зрения разработки, так и с точки зрения механики. Когда у игрока в любой момент времени есть выбор из сотен и тысяч игр, очень важно уметь выделиться на фоне остальных, зацепить человека в первые же секунды, первым же кадром.

Появление одной универсальной консоли остановит бой между платформами (а что будет с **Sony** и **Nintendo**?), умрут розница, пиратство и моды.

На смену аддонам придут еженедельные или даже ежедневные обновления.

Отпадет необходимость выпускать полноценные сиквелы — ведь игры можно будет не только продлевать, но и совершенствовать технически, постепенно наращивая движок без оглядки на системные ограничения пользователей.

Игры будут доступны по всему миру одновременно, в день релиза (локализаторам, конечно, придется попотеть, но технически это станет уже возможным).

Изменится и ценовая политика: помимо ежемесячной подписки с доступом ко всему каталогу, наверняка появится возможность аренды отдельных игр на время и прочие невообразимые пока формы владения.

Изменится состав игровой аудитории — когда в игры можно будет играть как на микроконсоли в гостиной, так и в кафе на простом нетбуке с интегрированной видеокартой, число игроков вырастет взрывообразно. Аудитория OnLive характеризуется как «самая широкая», сознательно не делается попыток вычленить казуальных или хардкорных игроков, а это может привести как к появлению все большего количества нишевых игр для разных аудиторий, так и к слиянию всех игр в один жанр с ликвидацией хардкорных сообществ.

Наконец, появление единой для всех платформ социальной сети со всеобщей системой игровых достижений должно вывести игровые социальные сервисы в разряд просто социальных и — вот оно! — окончательной демаргинализации игровой культуры.

Есть и негативные факторы. В дивном новом мире облачных вычислений вы не владеете программами — только берете их на время. Игры превратятся в еще один сервис, который смогут отключить за неуплату. Нет жесткого диска, и будущность всех игр, которыми вы «владеете», зависит от будущности компании OnLive. Если компания разорится — вы потеряете всю вашу коллекцию (конечно, на этом этапе развития разорение будет грозить OnLive не больше, чем **Blizzard**, **Valve** или **Microsoft**, но все же). И потом, что может помешать компании, не исповедующей, в отличие от Google, принципа «не причини зла», запрещать и всячески притормаживать неугодные игры? Как быть с цензурой в государствах вроде Китая, Германии и Австралии?

Когда ждать счастья?

Наконец, главное: через сколько лет все это произойдет? Чтобы OnLive развивался, ему нужны быстрый интернет и компьютерно-грамотное население. В России Xbox Live и PlayStation Network пока мало кто пользуется, Steam только-только начинает набирать популярность, а само понятие живой социальной сети, где игроки могут общаться между матчами, обмениваться клипами и сравнивать рекорды и достижения, вызывает трогательное удивление.

В США на данный момент 71% семей имеют соединение в 2 Мбит/с, 26% — в 4-5 Мбит/с. А ведь создатели OnLive рассчитывают, что у играющей и технически продвинутой публики скорость интернета выше, чем в среднем по больнице.

В России же за пределами Москвы и Санкт-Петербурга появляются ограничения на трафик и скорости в 250-300 Кбит/с на обещанных мегабитных каналах (растет только заявленная скорость, а фактическая ограничивается пропускной способностью допотопных городских коммуникаций), и рассуждать о потоковом видео сейчас как-то смешно. С другой стороны, консоли у нас сравнительно мало распространены, мощные ПК стоят дорого и есть далеко не у всех, а на всех остальных компьютерах игры тормозят и плохо выглядят. Тут OnLive — самая настоящая панацея.

Через OnLive можно играть на нетбуках и «Макинтошах», а в перспективе — на совсем уж небольших и скромных мобильных платформах (скорее всего — на единой всеобщей карманной платформе для облачных вычислений, в которую в конечном счете разовьется iPhone).

В будущем OnLive и конкурирующие сервисы — особенно при наличии соглашений с крупными провайдерами — резко повысят ценность высокоскоростного интернета, без которого уже сейчас обойтись трудно. Это должно привести к увеличению темпов развития широкополосных интернет-коммуникаций (взрывообразно, как в 2003-2005 годах произошло с сотовой связью). Но для нормальной игры еще нужно запустить дата-центры во всех основных странах, что делается не за один день и даже не за один год (Google за три года пребывания в России так и не начал строить собственное здание). И даже если центры будут, никто не может сказать со стопроцентной уверенностью, что они справятся с нагрузкой от миллионов игроков.

■■■

Даже если игнорировать все вышеперечисленные достоинства и сосредоточиться исключительно на недостатках, разработка OnLive — одно из самых значительных событий в истории игровой индустрии. Не каждый день появляются технологии, меняющие наше представление не только об играх, не только о платформах, но и о мире, в которым мы живем. Возможно, благодаря OnLive через десять лет мы будем играть во все на карманной платформе (при необходимости подключаемой к телевизору и не имеющей графического процессора как такового) и объяснять своим детям что такое игровая консоль. ■

Сергей Климов
Генеральный продюсер Snowball Studios

ПРИЛЕТЕЛИ, ВЫПИЛИ, ПОГОВОРИЛИ

ЧТО ОБЫЧНО ДЕЛАЮТ ИЗДАТЕЛИ НА GDC

Большинство историй про E3 начинаются словами «мы тут сейчас с парнями посмотрели...», а большинство историй про GDC начинаются словами «мы тут сейчас с парнями поговорили...». Именно на GDC разработчики и издатели вместе придумывают игровое будущее — чтобы потом на E3 его подороже продать[7] журналистам и рознице. Кстати, журналистов и представителей розницы посещение E3 радует обилием материала — это как бесплатный парк аттракционов. А вот разработчиков и издателей выставка чаще расстраивает — просто потому, что там, простите, много врут.

Игру, которую на GDC во время рабочей встречи называют «скучным, но красивым дерьмом», на E3 демонстрируют уже как лидера жанра — что поделаешь, дерьмо ведь тоже надо продавать. Но и для прессы, и для игроков запивать фантазии PR-менеджеров бесплатной колой — своеобразная традиция отрасли. Этого же ждут от выставки и досужие комментаторы на форумах: сделайте им «прорыв», расскажите про «революцию», дайте кому-нибудь «Игру года» — драматические постановки всегда интересней документального кино. Тем же, кто работает и разрабатывает, ближе к сердцу формат конференции, где за выпивку надо платить самому — зато без бесплатной промывки мозгов в нагрузку.

Итак, если вы слышите слова «феноменально успешная игра от лидера рынка», вы на E3. Если вы слышите фразу «у меня есть пара дешевых проектов, давайте их куда-нибудь пристроим», вы на GDC.

Между цирком и театром

E3[1] — это выставка, **GDC**[2] — конференция. Разница как между цирком и театром: на E3 приезжают поглазеть, на GDC — пообщаться.

Типичная для E3 сцена — грушевидная тушка ожиревшего[3] менеджера по закупкам из американской розницы[4] в безразмерных белых штанах и в темном пиджаке с грязными рукавами, переваливающаяся по коридорам выставочного центра в обнимку с набитым бесплатными брошюрами пакетом[5].

Типичная для GDC сцена — утомленный юноша азиатской[6] внешности в застиранной футболке, с открытым ноутбуком и с огромным стаканом кофе в руке, уже десятый раз за день втирающий невыспавшемуся издателю про свой новый проект, под который требуется организовать финансирование.

Автора!

Сергей Климов — генеральный продюсер московской студии Snowball Studios. Играми занимается 14 лет, за это время успел издать в России более 150 проектов для всех платформ — PC, PS2, PSP, PS3, Xbox 360, Wii и DS, хотя к PC относится с особым трепетом. Из собственных игр одну успел разработать и издать («Pike: Операция «Громовержец»), другую — разработать и заморозить («Всеслав»).

Кроме выпуска проходных проектов вроде «Отчаянных домохозяек» и «Хроник Нарнии», Сергей и его команда успели отличиться образцово-показательной локализацией «Готики», переводом необъятного ролевика Mass Effect (впервые привлекли для дубляжа почти 180 актеров) и продюсированием серии «Пенумбра».

Любит выпить виски в хорошей компании, обожает участвовать в гонках по полигону на своей ярко-синей Audi TT и жить не может без настоящего зеленого чая Gyokuro, который ему ежемесячно присылают коллеги из Японии.

Кока-кола на завтрак

С Лешей, старым знакомым с Украины, который недавно завершил проект для Nintendo DS и ищет теперь новые заказы, мы встречаемся в восемь утра в Sullivan's Bar недалеко от конференц-зала.

Вместе с Лешей на встречу приходит украинский разработчик, которого я не знаю. Знакомимся. Разработчик делает игру для детей. Мы падаем за столик, парень вытягивает из рюкзака огромный ноутбук. Леша смеется. Я тоже улыбаюсь: только китайцы и молодые разработчики думают, что на встрече с издателем кому-то нужна рабочая версия на экране. На самом деле издателя интересует команда и концепция, способность разработчика ориентироваться в индустрии. Смотреть на версию будут либо до, либо после конференции — спасибо FTP, при личной встрече никто уже давно дискетами не обменивается.

Судя по тому, как выглядит бар, о зеленом чае здесь и не слышали, а черный делают в кофеварке из обломков веников, поэтому мы просим кофе и кока-колу. Приносят стаканчики. На фоне отливающего синевой американского кофе кока-кола выглядит оздоровительным коктейлем. Пьем не чокаясь.

Разработчик рассказывает про игровой процесс, про возникновение идеи, про разницу между уровнями. Это очень мило, но история создания мне по барабану, меня интересуют совсем другие вещи. Леша помогает и, как профессионал, быстро меняет тему всего двумя вопросами: сколько денег и когда игра может быть готова? Деньги разумные, сроки тоже. Разработчик понемногу начинает вызывать уважение. Продолжаем разговор.

Дизайн игры неплох. Не шедевр, но и не ужас. Картинка красивая. Проблема в том, что просто «игры для детей» не продаются, даже если они красивые и увлекательные. Родителям нужен бренд, нет бренда — нет спроса[8]. Объясняю, что лучший вариант для проекта — найти подходящую лицензию[9]. Стоят такие лицензии, как правило, недорого[10]. Главное — найти подходящий вариант. Разработчик смотрит, не моргая. Мне кажется, он либо не понимает, либо понимает, но просто очень устал после вчерашнего перелета.

Пора заканчивать встречу. Обменяемся визитками, на выходе я плачу восемь долларов за напитки, и мы расходимся в разные стороны. Ирония в том, что представителям российской и украинской компаний нужно было пересечься именно в Сан-Франциско: тут удобнее и дешевле. За те же напитки в гостинице «Космос» во время КРИ[11] мы бы отдали рублей пятьсот — в два раза больше. Господи, помоги российским и украинским разработчикам выжить в этом странном мире.

Булка под солнцем

На девять часов утра у меня назначена встреча на площади Union Square. О месте встречи договорились в формате «в кафе на площади». Выгодное отличие Сан-Франциско от Лос-Анджелеса (и GDC от E3) в том, что Лос-Анджелес — деревня, по которой на каждую встречу надо ехать полчаса по пробкам[12], а Сан-Франциско — это город, в котором все рядом и можно дойти пешком.

Клаус сидит под колонной, подставив лицо лучам весеннего солнца, и курит. Курить на площади нельзя[13], но Клаус немец, а у немцев в Америке случаются приступы протеста против Системы. Прямо на площади — кафе. Покупаем чай, кофе, я беру итальянскую булку — Клаус из еды ничего не берет, но уточняет, буду ли я есть булку прямо сейчас.

Находим столик на улице, садимся. Я грызу булку, пью чай. Клаус достает из чемодана завернутый в пакет пончик. Судя

1. **Electronic Entertainment Expo**, то есть выставка достижений хозяйства электронных развлечений.

2. **Game Developers Conference**, то есть конференция разработчиков игр (теоретически под это определение подпадают как игры для компьютеров и консолей, так и настольные игры и системы вроде GURPS).

3. По причине типичного для Америки ожирения, на всех международных выставках легко еще со спины узнать американских менеджеров по закупкам. В распространенной сцене «толстый слушает тонкого» в 90% случаев участвует американский закупщик и европейский менеджер по продажам.

4. Америка — большая страна, и штаб-квартиры ключевых розничных сетей разбросаны по нескольким штатам. В сети за закупку определенного вида товаров отвечает закупщик — buyer, баер. Часто баером по играм становится не тот, кто лучше всех в них разбирается, а тот, кто живет ближе всех к штаб-квартире. Именно поэтому на полках часто оказываются не ожидаемые игроками проекты, а игры-пустышки с красивой обложкой, которые легко раздуть рекламой и втюхать деревенским баерам.

5. Когда в Америке еще здравствовали игровые журналы, пакеты с бесплатным рекламным добром были почти неподъемными: редакция каждого журнала обязательно выставлялась на E3 и раздавала со стенда по 3-4 номера своего издания. Я точно помню, что в 1997 году привез из Лос-Анджелеса 27 кг прессы — меня остановили в аэропорту и заставили платить за перевес.

6. Японцы, как правило, общаются только с японцами, это культурная особенность. А вот китайцы и корейцы, а также сингапурцы, гонконгцы и малазийцы последнее время очень активно предлагают свои услуги всему миру. Говорят, что американские и европейские разработчики предпочитают выбрать 2-3 издателей и сфокусировать все усилия на них, в то время как обязательные азиатские разработчики работают строго по расписанию: одна встреча с издателем каждые полчаса, в день два перерыва — на ланч и на туалет.

7. А если честнее, грубо впарить.

8. Правило проверяем каждый год, подписывая и выпуская шикарные детские игры без брендов. Продаются они микроскопическими тиражами.

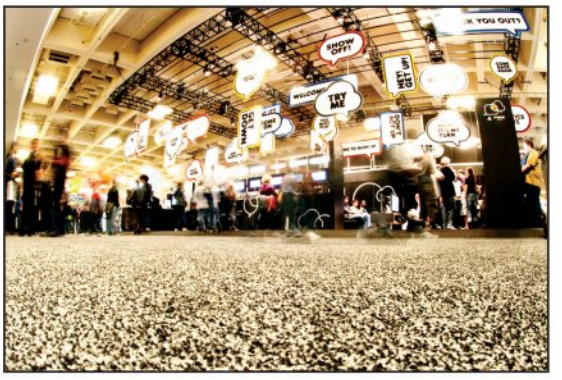
9. В мире есть как минимум три выставки, на которых просто найти лицензию: Licensing Show в Нью-Йорке, Licensing Show в Лондоне и Книжная ярмарка во Франкфурте.

10. Можно найти что-то приличное и узнаваемое на ранней стадии запуска тысяч за десять евро, с небольшими авторскими отчислениями. За Бэтмена, конечно, придется отдать столько же миллионов, но по поводу супербрендов есть такая хорошая норвежская поговорка: «Покупая чистое золото, легко переплатить».

11. КРИ — ежегодная Конференция разработчиков игр, традиционно проходит в московской гостинице «Космос», в графе «Отзывы постояльцев» удостоенной скромной одной звезды с пояснением: «Комнаты хорошие, все остальное плохое».

12. По той же причине я считаю, что лучше всего КРИ 2010 было бы провести в Питере — в Москве слишком дорого жить тем, кто приезжает в гости; слишком долго ехать по пробкам; слишком трудно найти кафе, где можно спокойно поговорить.

13. Вся Америка борется против курения в общественных местах, а Калифорния борется успешней всех: зачем платить миллиарды за лечение рака легких, если можно еще в детстве от вредной привычки отучить. Пачка «Мальборо» стоит здесь в пересчете на наши деньги 175 рублей.



«Новые слова жанра», «прорывы» и «сенсации», которых не было.

по надписи «Starbucks» на пакете, пончик остался от более раннего делового завтрака. И в этом весь Клаус: Клаусу не жалко заплатить три доллара за новую булку, более того — компания ему расходы на еду возместит, даже если он потратит все тридцать три доллара. Но Клаус взял пончик с собой, потому что не было времени есть на прошлой встрече, а оставлять еду просто так он не захотел. Именно поэтому мы работаем с Клаусом уже много лет: это очень скучный немец старой закалки. Из таких людей можно делать гвозди. Под гарантии таких партнеров можно давать деньги.

Обмениваемся новостями. Известная европейская компания не платила Клаусу денег — нам она тоже не платит. Клаус отправил им через своих юристов письмо и получил деньги через неделю. Я написал письмо сам — «Какого лешего, черти?!» — и денег пока не получил. Делаю пометку: отправить письмо европейским юристам, чтобы отправили письмо европейским должникам[14].

Обсуждаем новые проекты. У меня есть игра, которую я хочу продать в Германию. Приключение. Клаус говорит, что приключения с видом от первого лица не продаются. Он не прав (я изучал продажи), но я не спорю. Мне нужен контракт без аванса, однако с высокими авторскими — в продажах я и так уверен. Клаус не любит рисковать и ни во что, как правило, не верит, но хорошо отгружает и исправно платит за проданное. Приходим к согласию, документы подготовим после возвращения в Европу.

У Клауса есть игра для продажи в Россию. Игра хорошая, но неизвестная. Я рассказываю про кризис, предлагаю десять тысяч аванса[15]. Клаус понимает, что я тут ему не лапшу на уши вешаю, и объясняет, что по этому проекту им нужны деньги, а не длинные продажи, поэтому если на рынке можно найти кого-то, кто заплатит пятнадцать, то это будет пусть и слишком много по кризисным меркам, но для этого проекта — в самый раз. Клаус чрезвычайно прагматичен. Его начальство может быть спокойно: в рамках поставленной задачи он соберет с каждого рынка по максимуму.

Мы разрабатываем план, как засветить игру в российской прессе, чтобы потом продать кому-нибудь из наших конкурентов. Я думаю, что тысяч за пятнадцать, а то и за двадцать, кто-то небольшой точно возьмет. Кризис — не кризис, а издавать что-то надо.

Доедаем булки, допиваем чай и кофе, обсуждаем последние новости на рынках и договариваемся о встрече в офисе у Клауса во Франкфурте. Летом, когда и у него, и у меня будут рабочие версии новых проектов. Прошел почти час. Встаем, жмем руки, расходимся.

И снова солнце

Следующая встреча у меня в десять, в кафе Seattle's Best Coffee[16], которое рас-

положено на втором этаже книжного магазина Borders на площади Union Square, так что идти недалеко. Ирония в том, что буквально за день до этого я был в Сиэтле ипил чай в магазине The California Tea Company. То есть в Сиэтле продают чай из Калифорнии, а в Калифорнии — кофе из Сиэтла. Видимо, это глобализация по-американски.

Я жду ветерана игровой индустрии, с которым познакомился в 1996 году. Тогда он покупал нашу игру для издания по всему миру, но купить не успел — перешел в другое издательство. С тех пор мы с ним не пересекались, и я ни разу так и не видел его в лицо.

Теперь Чарли продает игры английского разработчика, а я сижу и думаю: кого я жду? Наверное, седовласого веселого дядьку с пузом-бочкой и с красным носом. Но тут в кафе появляется натуральный двойник Вуди Аллена. Худющий, в огромных очках и с тоненьким портфелем. Хмурый тип, не улыбается. Предлагает пойти в кафе на площадь, пока светит солнце. Нет проблем. Я даже знаю, за какой столик лучше вернуться.

У Чарли странная мимика. Я никак не могу понять, как он реагирует на мои шутки. В лицензировании — как в покере, у каждой компании и у каждого партнера столько своих теорий и стратегий, что поначалу приходится изучать и настраиваться. Настроиться на Чарли я пока не могу. Как много он знает? Как много ему надо еще рассказать, чтобы он понял, кто мы и чем мы отличаемся от других издателей?

Я забрасываю проверочный камень и спрашиваю про «**1С**» и «**Буку**». Чарли знает, что первая купила вторую. Это хорошо. Я спрашиваю про российские цены. Чарли говорит, что не слишком уверен, и просит назвать розничные, в рублях. Это очень хорошо, потому что узнавать цены в долларах нет никакого смысла — курс скачет[17].

У Чарли есть пять проектов. Я спрашиваю, хочет ли он быстрых денег или длинных авторских. Чарли хочет услышать оба сценария. Я называю приблизительные цифры. Чарли пишет. Мне до сих пор непонятно, есть ли у Чарли свое мнение или он просто собирает информацию. Я перестаю думать о результате и наслаждаюсь процессом. Светит солнце, у меня еще почти час времени на эту встречу, можно и расслабиться.

«Можем ли мы сделать локализацию быстро?» — спрашивает Чарли. Можем, но не будем: его игры завязаны на юмор, юмор сложен в переводе, сложный перевод занимает много времени. Я отвечаю, что можем, если так будет надо (не люблю говорить «нет» на первой встрече).

А можем ли мы выпустить игру одновременно с европейским релизом? Можем, если их команда подготовит хороший лок-кит[18] и передаст его нам месяца за три до выхода английской версии — чего, скорее всего, не произойдет, потому что из более чем пятидесяти издателей, с которыми мы работали и работаем, профессиональный подход к локализации существует только у двух-трех, да и то не всегда. Улыбаюсь и отвечаю, что будем стараться.

Продолжаем разговор. После нескольких конкретных вопросов Чарли откладывает в сторону блокнот и, наконец, становится похож на нормального человека: мы обсуждаем последние новости, дороговизну Сан-Франциско (я рекомендую ему посетить Москву, чтобы было с чем сравнивать) и, наконец, определяем сроки, в которые я должен сделать ему формальное предложение об издании этих пяти проектов.

Меня так и подмывает сказать, что по результатам встречи я даже не уверен, хочу ли я такое предложение делать, но я, конечно же, обещаю прислать цифры максимум в течение двух недель. У меня небольшая студия, и нам нужны хорошие проекты, тем более интересные. А то, что команда, скорее всего, сырая и на русские версии ей будет наплевать после получения первых платежей, — так это просто отрасль у нас так устроена. Полагаю, что у многих хороших актеров очень противные и злые менеджеры, однако качество фильмов от этого не страдает, так что улыбаемся и машем. Улыбаемся и машем.

Мы встаем, отодвигаем стулья, берем в руки портфели. Чарли сообщает, что в пятницу улетает в Лондон. Я отвечаю, что в четверг улетаю в Париж — делать интервью с нашими французскими разработчиками. Чарли чуть напрягается.

И в этот самый момент у меня в голове складывается, наконец, картинка: Чарли не нужен русский партнер, который летает в Париж, ему нужен партнер, который бы сидел в своей далекой снежной России, с трудом говорил по-английски, отчаянно переплачивал за лицензии и при этом не сильно требовал локализацию в срок.

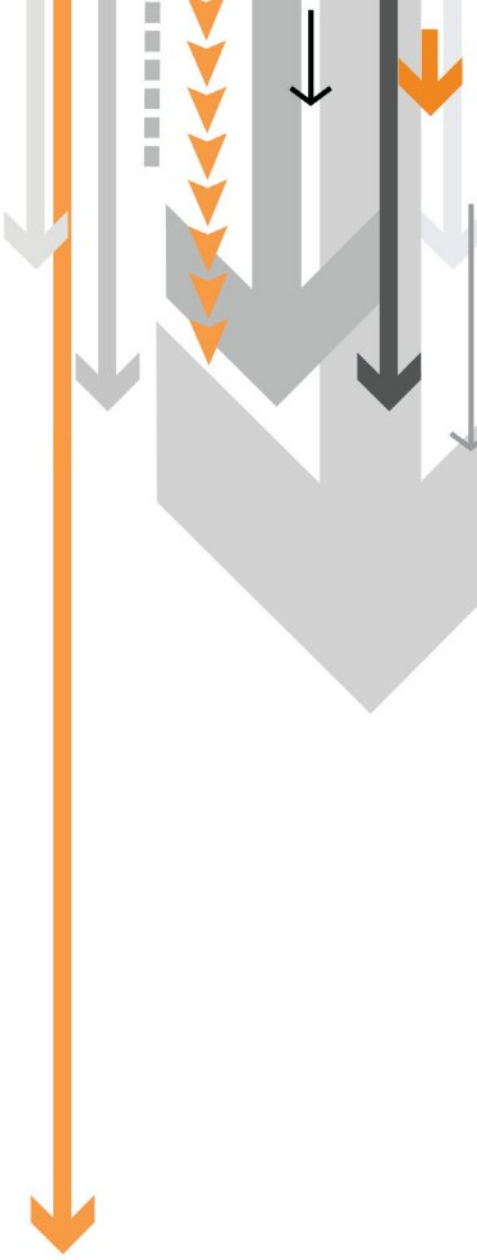
Таких международных издателей я хорошо знаю, это старая гвардия, привыкшая работать с русским рынком как с третьим миром. Греция, Хорватия, Индия, Китай, Россия — все эти территории для них сливаются в единый «развивающийся рынок», всех-то они априори подозревают в мошенничестве, потому что сами склонны срезать углы и выносить за скобки. Слава богу, что все прояснилось. Предложение об издании проектов Чарли я все-таки сделаю, но переживать в случае отказа точно не буду. Не первый год замужем.

На перекрестке

Одиннадцатичасовая встреча у меня в гостинице рядом с конференц-залом, а это минут семь пешком от площади. Погода располагает. Чем ближе я подхожу к гостинице, тем больше вокруг людей с пропусками GDC на груди.

На перекрестке с Маркет-стрит загорается красный, я останавливаюсь. Рядом — два типа, облезлая такая профессура. Давно подстриженные редкие волосы, пиджаки с заплатками на рукавах, бегающие глазки. Говорят очень громко — не потому, что они глухие, а потому, что они позеры и привыкли говорить с кафедры.

Один рассказывает другому, что во время его выступления слушатели выглядели seriously interested[19]. Я тихонько кошусь в их сторону, замечаю, что оба — с пропусками



14. Пометка примерно такого содержания: «Долг — €10 000. Стоимость письма через юристов — €250. Имеем расходы в 2,5% от суммы».

15. В 2008 году авансов в $10 000 просто не существовало, по небольшим проектам разговор начинался с $50 000. По серьезным играм — с $250 000.

16. «Лучшее кофе Сиэтла». Сиэтл — родина нескольких кофейных сетей, в том числе и знаменитой Starbucks.

17. Сейчас во всех странах одно и то же: если вы в Польше продаете игру по 99 злотых, то в одном квартале это могло быть равно $40, а в другом уже $30. Профессиональные менеджеры по лицензированию всегда считают в местной валюте.

18. Localization Kit, или LK — полный набор ресурсов игры для перевода, а также набор утилит для сборки локализованной версии. Почти никто в нашей отрасли не умеет делать нормальные лок-киты, поэтому до сих пор мало кто выпустил игру в один день по всему миру с одинаковым уровнем качества для всех языковых версий.

19. «сильно заинтересованными»

Выставка достижений игрового хозяйства и смежных отраслей.

читающих лекции на GDC, однако мне не видно ни имен, ни названия компаний. Другой говорит, что подавал организаторам заявку на rather experimental topic[20] и даже не думал, что ее утвердят, однако ж, гляди, утвердили, и вот он идет читать лекцию разработчикам игр, которые наверняка никогда ничего такого еще не слышали.

Вероятно, это те самые «известные люди из смежных отраслей», которых организаторы периодически вытаскивают на конференции, чтобы разнообразить программу. Какие-нибудь детские психологи или профессора ситуационного анализа из канадского игрового колледжа — в общем, зоопарк, а не беговые собаки, на которых реальные команды вытягивают реальные проекты. Лично я бы таким не доверил даже сварить яйцо на завтрак, но я издатель, у меня сугубо циничный взгляд на отрасль. А разработчикам, может быть, такие программы и интересны, кто их знает, этих разработчиков с их тонкой душевной организацией.

На перекрестке загорается зеленый свет, профессура прыжками устремляется в сторону конференции. Кому что, а у меня последняя перед сегодняшним ланчем встреча.

Японская точка зрения

Одиннадцать часов утра. Я стою в холле старой огромной гостиницы. Так традиционно проходит деловая часть конференции — большинство серьезных встреч назначаются за пределами выставочного комплекса, в номерах издателей и разработчиков.

По выбранной партнером гостинице можно многое сказать о компании. Например, эта гостиница — явно дорогая, но уже не модная. Серьезные издатели в этом году живут в только-только построенном «Интерконтиненталe». Корпоративщики вписываются в «Вестин». Разработчики с ограниченными бюджетами предпочитают соседний «Мэрриот».

Гостиница, где я сейчас нахожусь, не попадает ни в одну из стандартных типовых категорий — слишком дорого, чтобы говорить об ограниченных средствах, и слишком странно, чтобы говорить о желании впечатлить. Выбирал кто-то из тех, кто уже давно не следит ни за модой, ни за индустрией. Собственно, так и есть — я пришел посмотреть на проекты студии, открывшейся еще в 1986 году, и всем директорам тут крепко за шестьдесят.

Поднимаюсь на двенадцатый этаж. Нахожу нужный номер. Он в конце коридора, значит, самый большой на этаже. Еще одна галочка в списке о финансовом благополучии. Обмениваемся приветствиями, хлопаем друг друга по плечу: Стива и Дейва я знаю уже лет десять, не меньше. Я единственный человек в номере, кто одет в джинсы и майку, все остальные в костюмах. Снова вспоминаю про 1986 год.

Начинаем смотреть игру. На столе стоят PS3, Xbox 360 и обычный компьютер. Игра запущена на всех трех, и мне демон-

стрируют кросс-платформенный сетевой режим. Это круто, но для российского рынка не то чтобы очень актуально. Еще один штрих к профилю этой старой во всех смыслах слова компании: ребята настолько привыкли к тому, что они двадцать лет подряд были лидерами индустрии, что даже и не пытаются как-то подготовиться ко встрече с издателем из России. Стив (директор по разработке) просто показывает одно и то же всем своим потенциальным партнерам.

Делаю пару комментариев про то, что для России важнее версия для PC, особенно однопользовательский режим. Стив с Дейвом улыбаются. У них очень хорошие, крепкие зубы — для их возраста. Наверное, это из-за того, что они живут в Калифорнии, где очень развита косметическая стоматология. Судя по пустым глазам, они меня услышали, но сообщение не восприняли. Я уже привык. Быть может, к шестидесяти годам мы все будем такими улыбчивыми ребятами, которые живут в своем собственном маленьком мире.

Заканчиваем просмотр. Я повторяю комментарий про важность версии для PC, рассказываю про кризис, про растущее пиратство. «То есть ты нам уже не дашь полмиллиона?» — спрашивает Дейв. «К сожалению, нет, рынок обвалился», — отвечаю я. В начале прошлого года мы обсуждали тот же самый проект, строили модель, и получалось, что с Восточной Европы игра могла бы собрать $500 000. Сейчас она соберет раз в пять меньше, да и то при удачном стечении обстоятельств.

Стив начинает рыться в визитках, оставшихся на столе от предыдущих встреч. Говорит, что сегодня слышал интересный комментарий по поводу российского рынка — от японцев. Находит визитку, показывает мне — я такой компании не знаю, офис у них в Киото. «Этот парень сказал, что в Японии можно продать полторы тысячи копий хорошей игры для PC. И нет никакого пиратства. А в России можно продать сто тысяч копий любой игры, хотя у вас сплошное пиратство. И он вам очень завидует!»

Бедные японцы: вот и до них дошла легенда о рынке, на котором продается любая ерунда.

— Он что, хотел заодно и права на Россию купить? Ловите момент, продавайте подороже, — говорю я.

— Да нет, это он оправдывался, что предлагает так мало денег за Японию. Сказал, что у кого денег много, так это у русских, — отвечает Стив.

Кто бы сомневался.

Мы уже в коридоре. Договариваемся созвониться через неделю, когда я смогу прислать новые цифры по нашему рынку — с корректировкой на кризис. Жмем руки, и я покидаю их гостеприимный номер.

Мистер А и Мистер Б

Без четверти двенадцать. Я иду в сторону отливающего синевой отполированного стекла нового «Интерконтиненталя». Навстречу мне, весело пританцовывая, идут две блондинки в прозрачных майках без лифчиков. Не успеваю я сообразить, мода это или рабочий наряд, как получаю от них две визитки с предложением прийти «на массаж». Вспоминаю, как арт-директор из студии **Stardock** вчера удивлялся, что на улицах нет проституток — когда он уезжал из Сан-Франциско десять лет назад, их можно было встретить в центре города на каждом углу. Похоже, они никуда не исчезли, а просто переместились в другие районы.

Итак, «Интерконтиненталь». В холле полно японцев. В игровой отрасли это мажоры — люди, для которых игры не бизнес, а религия. В полдень у меня здесь встреча с Мистером А и Мистером Б[21].

Мистеру А — пятьдесят пять. Мистеру Б — сорок семь. Мистер А выглядит как мой папа. Мистер Б выглядит как мой брат, то есть лет на десять моложе своего возраста. Мистер А занимается финансированием фильмов, игр и телепередач. Он очень давно очень богат. Мистер Б занимается продюсированием и лицензированием фильмов — обеспечивает выход игр, книг, сувениров и прочего по кинолицензии. У него есть дом в Беверли-Хиллз, серебристый «Порш» и квартира в Париже, но по меркам его круга он еще не богат. Успешен, но не состоятелен. Поэтому Мистер Б много работает, по семь дней в неделю, и это заметно. По сравнению с ним я — полный бездельник.

Я очень давно знаю обоих. Много лет назад, когда я учился в Нью-Йорке на юриста, мы пересекались по юридическим вопросам. Потом, уже в Лондоне, мы повстречались, так как работали над одной игрой, основанной на фильме. Фильм был профинансирован Мистером А, а в игру превращен с помощью Мистера Б.

Я поднимаюсь на этаж к Мистеру А. Он снимает номер из двух огромных комнат с окнами от пола до потолка — под тысячу долларов за ночь. В номере сидит девушка и молодой человек. Девушка — помощница по юридическим вопросам, юноша — референт. В номере есть бар, в баре стоит кофеварка. Пока я делаю эспрессо, к нам в номер поднимается Мистер Б. Мы пьем кофе, отпускаем помощницу и референта и спускаемся на лифте на улицу. На ланч мы поедем на другую сторону залива, в городок Саусалито, где в портовом районе есть небольшой рыбный ресторан. В этом ресторане я уже был, он очень простой, не очень дешевый, и готовят там просто великолепно.

Мы садимся в такси, обсуждаем новости. Мистер Б доволен фильмом X[22]. Игрой по фильму тоже. Мистер А спрашивает, хорошая ли игра получилась. Мистер Б отвечает, что хорошую игру сделать за шесть месяцев никак нельзя. Так что игра получилась, как получилась. Но разработчики молодцы, потому что уложились в срок. Я отмечаю про себя, что это большой плюс — киноиндустрия не питает иллюзий.

Мистер А начинает рассказывать про кастинг-лист своего нового проекта. Сталлоне, Лундгрен, Стетхэм, Джет Ли, Шварценеггер в эпизодической роли... Мистер Б цокает языком и говорит, что лицензию на игру по

20. «достаточно необычную тему»

21. Я не могу написать, как их зовут, потому что они настолько известны, что ни в какой статье их описывать мне никто не разрешит. Для игровой индустрии Мистер А и Мистер Б — все равно что Владимир Владимирович для России. То есть если бы кто-то нас встретил в ресторане, никто бы не сказал: «Видел Климова и Путина». Сказали бы: «Видел Путина. И какой-то хрен еще с ним был».

22. «T********p»

Публика: толстые и тонкие, желтые, белые, черные, синие.

этому фильму он без проблем продаст еще до начала съемок.

Я делюсь своими новостями, без Сталлоне и Шварценеггера: наш первый проект по ТВ-лицензии съехал на пять месяцев[23], только что сдали в печать — а мог и вообще отмениться. Мистер А перегибается через переднее сиденье и с улыбкой говорит, что у нас в игровой индустрии творится полный бардак, и пока такой бардак будет продолжаться, мы никогда не выйдем на уровень создания предсказуемых хитов. Потому что в киноиндустрии фильм может задержаться, фильм может измениться, но после начала съемок фильм не может не состояться, это просто невозможно из-за системы бондов[24]. Мне возразить нечего.

Приезжаем в Саусалито. Таксист, который лучше понимает по-корейски, чем по-английски, никак не может найти нужный дом. Мистер Б достает iPhone, запускает GPS, и через три минуты мы на месте. Пока мы стоим в очереди и обсуждаем рыбу, Мистер А звонит своему референту и отменяет две следующих встречи. После чего подставляет лицо солнцу и поясняет, что такие решения приходят с опытом: «Лучше я два часа посижу с вами, выпью вина и получу удовольствие, чем буду впопыхах заглатывать ланч, а потом лететь обратно в город». Я запоминаю. Если отменять — то сразу. Отменил — не сожалей. А получай удовольствие.

Берем устриц, тунца и белое вино. Садимся на улице. Рядом парень читает комикс Watchmen. Мистер А и Мистер Б переглядываются. Мистер А говорит парню: «Хороший выбор!» Мистер Б поясняет: «Он работал над этим проектом».

На этой встрече мне нужно решить один очень важный вопрос. Мы обдумываем новый проект с бюджетом в полтора миллиона долларов, финансирование которого предлагает известный международный издатель. Наша роль — в продюсировании российской команды и в продвижении игры в Восточной Европе. Мы не рискуем деньгами, но мы рискуем временем: студия заработает только тогда, когда проект выйдет и станет успешным. Если игра отменится посередине цикла, мы просто потратим время впустую. Если издатель окажется медленным и осторожным, мы тоже потратим время впустую, потому что запустить такой проект можно только смелой пиар-кампанией. Я хочу узнать подробнее, какую этот самый международный издатель имеет репутацию и стоит ли полагаться на его обещания.

Мистер Б с издателем не работал, поэтому он налегает на тунца. Мистер А работал, прошел через несколько контрактов, а также через несколько крупных споров. Он спрашивает меня, давно ли ведется обсуждение. Я говорю, что полгода. «Это у них корпоративная тактика, — поясняет Мистер А. — Они всегда так делают, чтобы студия начала работу до подписания контракта, потому что потом у нее меньше свободы в переговорах: деньги потрачены,

проект запущен, значит, придется подписываться».

Согласитесь, звучит не очень привлекательно.

— То есть с ними работать не стоит? — спрашиваю я.

— Ну что ты, — говорит мне Мистер Б, оторвавшись от устриц, — работать можно со всеми. Вопрос в стоимости юристов, которых ты привлечешь для сделки.

Мистер А рассказывает, что для последней сделки привлекал очень известного в игровой индустрии американского юриста. «Я, — говорит Мистер А, — поставил ему задачу: контракт за неделю. И он справился. Если бы не поставил или он бы не справился, то мы бы еще полгода детали обсуждать могли, а у меня был серьезный риск упустить момент для продажи лицензии», — далее он рассказывает подробности взаимодействия с этим издателем по другим проектам. Я начинаю понимать, что наша ситуация далеко не уникальна, что у этого издателя есть определенная схема работы и что если из нее выскочить, то можно либо потерять контракт, либо получить проект на нормальных условиях. Это как раз то, что мне очень хотелось прояснить на встрече.

Мистер Б расплачивается. Мистер А вызывает такси. Ни одна минута не потеряна: счет подписан в тот самый момент, как на стоянке появляется желтая машина. Я не знаю, все ли успешные финансисты и менеджеры по лицензированию из киноиндустрии настолько эффективны, но пока я наблюдаю профессионализм даже в очень небольших деталях. Возможно, для этого надо дожить до пятидесяти лет и крепко поднабраться опыта. Также возможно, что никакой опыт не поможет, если не работать так много и так сфокусированно, как эти мои знакомые.

Мы возвращаемся в Сан-Франциско. У меня на сегодня осталась только одна встреча — я и моя коллега из **Snowberry** ужинаем вместе с друзьями-разработчиками из Прибалтики.

■■■

Девять вечера. Мы снова в Саусалито, в японском ресторане Sushi Ran. За столом пять человек. Двое из Москвы, двое из Вильнюса и один из Буэнос-Айреса. Мы наелись, напились и абсолютно счастливы. Мы только что провели три часа, обмениваясь данными о продажах, информацией о партнерах, которые платят, и партнерах, которые не платят, а также планами по новым проектам, над которыми хотим поработать вместе. Ради этого мы и приезжаем на конференцию: не искать «революции» и «прорывы», а собраться вместе, выпить и поговорить. Мы оставляем чаевые, собираемся и выходим на улицу вдыхать свежий калифорнийский воздух. Надо постараться выспаться — до окончания конференции еще двенадцать встреч и трое суток. ■

23. «Кадетство»: игра была запланирована на ноябрь, выходит в апреле.

24. Смысл системы бондов заключается в следующем. Завершение фильма в срок и в рамках бюджета подтверждается независимой стороной, гарантом или страхователем, который изучает сценарий, встречается с командой, анализирует бюджет и, наконец, подтверждает свою готовность отвечать по рискам проекта — гарантировать, что фильм будет сдан в срок, даже если придется поменять режиссера и половину команды. Такая гарантия позволяет финансирующим фильм лицам вкладывать деньги без дополнительного риска, полагаясь на слово профессиональных гарантов. Чем лучше репутация продюсера и режиссера в плане предсказуемости завершения фильмов, тем меньшую комиссию попросит гарант, что сильно облегчает финансирование. Такая система поощряет разработку в срок и не позволяет привлекать заемные средства «свободным художникам», которые могут фильм снять, а могут и в Непал уехать на три года, чтобы «немного подумать».

Герои выставки и будущее индустрии — участники Independent Games Festival.

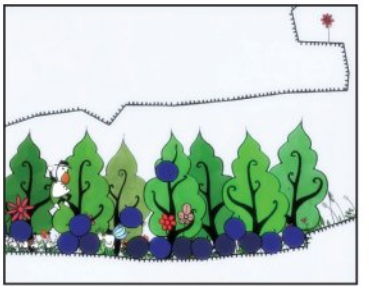
Линар Феткулов

ПРИЗЕРЫ INDEPENDENT GAMES FESTIVAL

Помимо того, что **Games Developers Conference** — это единственная возможность российского издателя и украинского разработчика встретиться и спокойно поговорить, конференция замечательна еще и тем, что на ней объявляют призеров конкурса независимых разработчиков — **Independent Games Festival**.

Как мы уже не раз писали, финалисты одиннадцатого IGF в этот раз оказались довольно необычными: ни одного геймплейного открытия, мало по-настоящему эксклюзивных проектов, а за многими финалистами мы наблюдаем уже не один год.

Алекс Остин (создатель инди-аркады **Gish**) на своем сайте даже выразил недовольство выбором претендентов. Возмутившись оскорбительной простотой игры **You Have to Burn the Rope**, номинированной на приз за инновацию, он в ответ создал **You Don't Have to Burn the Rope** — черно-белый клон этой аркады. Алекс скопировал тот самый единственный уровень, только в конце вместо задорной песни была очень неприятная надпись «F**K OFF!». Возможно, Алекс был недоволен еще и потому, что его собственный проект **New Zero** не попал в число номинантов... Так или иначе, финал IGF 2009 оказался спорным.



Blueberry Garden (Главный приз и $30 000)

http://eriksvedang.wordpress.com

Да-да, **Blueberry Garden** — если помните, этой милой аркаде про полеты по черничному саду под умиротворяющую музыку мы желали успеха в прошлом номере. Вы управляете элегантно одетой птицей, кушаете чернику и строите башню на крыше своего дома. Действие происходит в своеобразной экосистеме, где деревья приносят плоды и опадают; бегают куры и какие-то головастики в шапках, которые тоже едят чернику, а также целуются и таким образом размножаются.

Действительно, нет ничего удивительного в том, что при отсутствии монументальных проектов, претендующих на жанровый прорыв (как прошлогодние **Crayon Physics Deluxe** или **Aquaria**), победу одержала спокойная и нежная игра-элегия.

Between (Приз за инновацию и $2500)

www.esquire.com/features/best-and-brightest-2008/rohrer-game

Приз за инновацию ожидаемо ушел к Джейсону Рореру и его **Between** (хотя мы держали кулаки за You Have to Burn the Rope!). Завоевав всемирное признание благодаря **Passage**, Рорер получил еще одну награду в свою копилку.

Как он сам признается, Between — игра об отчуждении, и именно поэтому играть в нее можно только вдвоем! В специальной «палитре» вы смешиваете кубики разных цветов, чтобы производить новые, многоцветные. Из них нужно строить башню. По некоторым законам созданные кубики передаются вашему компаньону — Between очень по-своему ретранслирует идею о том, что двум игрокам в кооперативе на самом деле нет друг до друга дела.

Machinarium (Приз за выдающееся оформление и $2500)

www.snowball.ru/machinarium, релиз осенью 2009-го.

Machinarium мы подробно разбирали в майском номере за прошлый год. Это классический point & click квест от Якуба Дворски, создателя губительной красоты серии **Samorost**.

В Machinarium рассказывается история робота Йозефа, который спешит домой, чтобы спасти свою девушку от роботов-бандитов. Геймплейно Йозеф обладает одной оригинальной особенностью — может втягивать или вытягивать различные части тела. Например, вобрав в себя ноги, он сможет проползти в узкий проем, удлинив руку — взять лежащий далеко предмет. Общий стиль, который так приглянулся судьям, вдохновлен мультфильмами Юрия Норштейна («Ежик в тумане», «Сказка сказок»).

Cortex Command (Приз за техническое мастерство и $2500)

www.datarealms.com

В будущем люди научились вынимать свой мозг из тела, вживлять в него нейроимпланты и таким образом удаленно контролировать боевых роботов, и теперь эти двумерные, неуклюжие, нестабильные, готовые в любую минуту спотыкнуться и развалиться на части терминаторы устраивают сражения на полностью разрушаемых уровнях.

По механике **Cortex Command** — нечто среднее между **Worms** и **Soldat**. Главная особенность — детальная система повреждений, позволяющая, скажем, по песчинке разобрать холм, за которым спрятались враги. Первая демоверсия появилась еще три года назад, но судьи обратили внимание на эту игру только сейчас. Зато приз зрительских симпатий — и вторые $2500 — ушел к Cortex Command вполне предсказуемо.

Brainpipe (Приз за лучший звук и $2500)

www.shrapnelgames.com/Digital_Eel/BP/BP_page.html

«Если вы пожилая женщина, то после знакомства с игрой превратитесь в краба» — так гласит рекламный баннер. Официальная цель **Brainpipe** — «выйти за пределы человеческой сущности»!

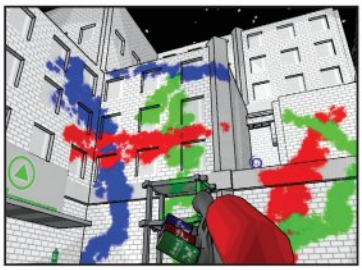
В этом бесспорно полезном занятии вам поможет психоделический туннель, сквозь который вы и полетите. Проще говоря, это гоночная аркада, управление в которой осуществляется мышкой. Каждое столкновение с препятствием или приближение к объекту-бонусу сопровождается таинственным звуком — видимо, уже этого было достаточно для победы на IGF.

Musaic Box (Приз за лучший дизайн и $2500)

www.alawar.ru/game/musaic-box

Приятно видеть в списке призеров наших соотечественников. Награда за лучший дизайн заслуженно уходит **KranX**, которые закрепляют успех «**Нямстеров**» и теперь, кажется, полностью переключаются на казуальные проекты.

Musaic Box, или «**Музаик**» — добрая и душевная музыкальная головоломка. Из фрагментов, напоминающих костяшки домино, вы собираете композицию. Игра проверяет ваш слух и осведомленность в классической музыке. Собственно, превосходство дизайна, за которое и вручена награда, выражается в достоверно переданном ощущении от старинной музыкальной шкатулки, с которой так и хочется сдуть пыль. Мы бы, если честно, отдали Musaic Box и награду за лучший звук.

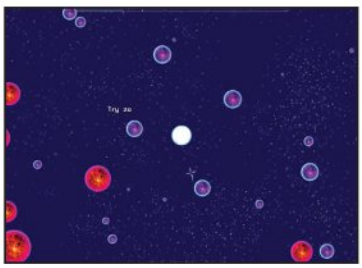


Tag: The Power of Paint (Лучшая студенческая игра и $2500)

www.thepowerofpaint.com

Tag: The Power of Paint, потрясающий first-person painting, открывает новые горизонты «красочного» геймплея. Мы, как и положено, раскрашиваем серый мир в яркие цвета — но не только ради самовыражения, а для решения сценарных задач. Каждый цвет дает нам новые возможности: красный позволяет быстрее бежать, зеленый — прыгать («пробел» тут обделили), синий — ходить по стенам. Цвета выплескиваются из специальной пушки.

Геймплейно все это слегка напоминает планирование операций в тактическом шутере: сначала вы разметили себе зоны для прыжков и ускорений, потом наступили в лужу — а дальше игра сама вас выведет. Шедевр, созданный в кустарных условиях.



Osmos (Спонсорский приз — $10 000)

http://osmos.en.softonic.com

Об **Osmos** мы упоминали в одном из выпусков «Видеомании»: вы управляете клеткой, поглощаете более мелких существ, уклоняетесь от крупных особей — формально Osmos очень похожа на **flOw**.

Все меняет оригинальное управление: мышью вы выбираете место на клетке, откуда она выплеснет часть себя, чтобы, воспользовавшись силой выброса, проплыть в заданном направлении. Чем быстрее вы движетесь, тем скорее расходуете массу (клетка уменьшается). Очень оригинально оформлен также момент превращения дружелюбных к вам молекул во враждебные — они постепенно краснеют от ядра к оболочке.

Большинство игр-финалистов уже находятся в свободном доступе, советуем вам ознакомиться с ними и обязательно ждать IGF 2010. Судя по выступавшим на Experimental Gameplay Sessions конкурсантам, там будет и **The Unfinished Swan**, и **Moon Stories**, и **Flower** (еще один идейный продолжатель flOw), и много других уникальных проектов — например, стратегия о путешествиях во времени и «четырехмерный» экшен (что бы это ни значило). В ближайших выпусках «Игромании» мы вам о них расскажем.

РЕКВИЕМ ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ КЛУБАМ

Текст:
Андрей Теодорович
Иллюстрации:
Григорий Коченов

Сегодня игровой клуб — а чаще интернет-кафе — это место, где ритмично бомбит электронная музыка, задорно хлопает стеклами витрины бариста и водятся девушки-сотрудницы в ярких жилетиках и коротких юбках. А каких-то 8-10 лет назад игровым клубом называли облупленный подвал и сборище возбужденных особей неопределенного пола и возраста, которые сутки напролет проводили у мониторов и под адскую какофонию «Арии» выясняли, кто наберет больше всех фрагов, быстрее вынесет противника с респа или ограбит юбилейный, пятисотый караван.

Какие бары, какие дискотеки, когда для всепоглощающей эйфории достаточно было гонять чертей в компании таких же, как ты?! Все мы были больны и счастливы одновременно. Вряд ли нынешние подростки поймут тот странный кайф. Вместе с разбитными девяностыми в прошлое канули альбомы с наклейками, сухарики «Емеля», диски «Фаргуса» по 25 рублей и, конечно, та самая неповторимая атмосфера компьютерных клубов.

Присоединяйтесь!

Конец 90-х годов ознаменовался тремя истериями мирового масштаба: азиатским финансовым кризисом, встречей миллениума (некоторые, правда, надеялись на апокалипсис) и повальной компьютерной наркоманией. Если в восьмидесятых цена PC была эквивалентна цене однушки на отшибе Москвы, то уже к концу девяностых он стоил пресловутую «штуку баксов». На эти деньги тогда можно было купить машину, но многие делали как раз наоборот: продавали кровные жигули и москвичи и покупали компьютер. А потом, вдоволь наигравшись в «одиночке», мечтательно косились на кнопку «Multiplayer».

В ту пору домосетей не было даже в крупных городах и народ изгалялся как мог: компьютеры притаскивали друг к другу домой и соединяли витой парой; находили примитивные модемы и перегружали и без того хилые телефонные линии; рискуя жизнью и здоровьем, лазали по газовым трубам домов, протягивая сетевой кабель от окна к окну.

Тем временем на Западе уже давно открыли совершенно безопасный путь в геймерскую нирвану. В Америке первая коммерческая компьютерная сеть **SFnet Coffee House Network** появилась в 1991 году, а уже в 1994-м в Великобритании открылось киберкафе **Cyberia** — эстетское заведение с доступом в Сеть, где чашечка капучино стоила столько же, сколько и час работы за компьютером: три фунта стерлингов.

В начале были «Орки»

Мода на цивилизованные компьютерные клубы дошла до России сравнительно поздно, в 1998 году, когда в Москве открылись «Орки» — первое заведение, организованное по

принципу западных LAN-клубов. В просторном помещении, арендованном у Московского института стали и сплавов, что на Октябрьской, тарахтело с полсотни компьютеров — от плохоньких Pentium 166 до мощных по тем временам Pentium II 233 с новейшим акселератором Voodoo2 на борту. Компьютер с 8 Мб видеопамяти считался верхом технического прогресса, потому что тогда подавляющее большинство машин обрабатывало графику в software mode — процессором.

Компьютер с доступом в интернет и CD-приводом был поначалу только один, за ним сидел будущий главный судья Федерации компьютерного спорта России **Дмитрий Смит**, а тогда — просто **Dilvish**. Атмосфера? Самая что ни на есть клубная: добрый администратор втихаря накидывал минуты постоянным клиентам, исписанные маркером листы ватмана играли роль рейтинговой таблицы, в углу пылилась пара прожженных сигаретами кресел.

Вот как отзывается о тогдашних клубах бывший выпускающий редактор журнала **Cybersport**, а теперь Cybersport-комьюнити менеджер Electronic Arts **Виктор «Prozed» Бардовский**:

[Prozed] Я свои первые впечатления от «клубной» жизни получил в московском **MTF**, который устроили в подвале на Садовом кольце в районе метро Курская. В те времена еще никто не знал, что такое «киберспорт», понятие «клан» принципиально отличалось от «команды», а о деньгах и прогеймерстве еще и речи не было. MTF был классическим клубом тех лет — не самые современные компьютеры, вечно недовольные, но при этом отзывчивые админы, спящие игроки местного «придворного» клана, которые отдыхали после ночных посиделок.

Большинство кланов в те времена играли исключительно в игры от **id Software**: **Quake**, **Quake 2**, позднее — **Team Fortress**, уже тогда им на пятки наступали хиты от **Blizzard** — **Diablo** и **StarCraft**. Были, конечно, еще фанаты **Ultima Online** и прочих онлайновых забав, но интернет стоил дорого, да и воспринимались онлайновые игры как отдых, настоящие разборки проходили именно в Quake.

Новичков вроде меня встречали достаточно прохладно, ведь для того, чтобы подружиться с местными авторитетами, нужно было для начала доказать свою состоятельность на виртуальном поле брани. Неумехам путь в «тусовку» был заказан, а уж о том, чтобы попасть в местный клан и играть на халяву, и мечтать не приходилось. А ведь этого очень хотелось — стать «своим», заручиться поддержкой «отцов», снискать уважение и славу. Играли тогда даже не за призы и тем более не за деньги, а ради уважения! Баталии были — клуб на клуб, город на город. Москва против Санкт-Петербурга — кто кого? **Polosatiy** или **PELE**? **Gribnic** или **A-xa**? Сейчас эти никнеймы уже стерлись из памяти, но в те времена эти люди были королями и честью было просто войти в клуб, где они тренировались. Счастью везунчиков, которым удавалось уговорить знаменитость сыграть против него, не было предела, даже если «счастливчика» обыграли с космическим счетом. Именно в те времена «клубная культура» в России достигала своего апогея, ведь клуб был не просто местом, где можно посидеть в интернете и пообщаться в «Одноклассниках». Здесь встречались с живыми легендами, проникались духом соревнований. Клуб для нас был тем же, что монастырь Шаолинь для буддийских монахов, — чем-то большим, нежели просто помещением с компьютерами, столами и стульями.

В клубах девяностых зарождался геймерский сленг и киберспортивные традиции. Например, «Орки» спонсировал первую в стране прогеймерскую команду **Devils Dream Team** (DDT). Пришедшие сюда на полвечера юноши спустя полгода выходили «отцами» — так уважительно называли лучших «квакеров» (игроков в **Quake**), а позже — любых профессиональных игроков. Подобно многим культовым местам, «Орки» ждала печальная участь. Он переехал в загаженный подвал жилого дома на Шаболовской, захирел, а после и вовсе был закрыт из-за жалоб жильцов.

К счастью, поклонники сетевых баталий сразу же нашли альтернативы — в ту пору новые компьютерные клубы появлялись как грибы после дождя.

Клубная лихорадка

К середине 2000 года в России были уже сотни компьютерных клубов — от самых крошечных, с 5-8 компьютерами, до гигантов вроде «Арены», где круглосуточно гудели полторы сотни машин. Именно там, на Бауманской, молодежь, сбегая с курсов повышения квалификации при МГТУ, приносила на жертвенный алтарь виртуальных радостей орлиное

зрение, прямую осанку и железные нервы.

Именно там, под решеткой неработающей вентиляции, где счастливчикам доставались машины с NVIDIA Riva TNT, а неудачникам — с ненавистной Voodoo3, цвет общества играл в **Counter-Strike**: посетители клуба грозно матерились и яростно шипели, истерично заламывали руки, параноидально подергивали шеей и били клавиатуры об чьи-то головы. Сильнейшие эмоции — от всепоглощающей признательности к напарнику по команде до лютой, бешеной ненависти к «тому №$*&, который снова ныкается за ящиком на респе со слонобоем» — заставляли вновь и вновь кликать на ярлычок Counter-Strike Beta 5.0, где у террористов и контртеррористов было всего по 2 скина, многие модели оружия копировали пушки оригинального **Half-Life**, а список карт ограничивался восемью наименованиями.

«Контра» в считанные месяцы потеснила Quake и Unreal Tournament с пьедестала популярнейших экшенов. Успешный мод для **Half-Life** не был таким технологичным и продуманным, как его конкуренты, но покорял безупречным геймплеем. Вирус CS распространялся по миру со скоростью лесного пожара, и никто не мог его избежать.

Позже ни **Diablo 2**, ни **Warcraft 3: Reign of Chaos**, ни даже развивающий идеи «Контры» **Battlefield 1942** не имели такой популярности, как сам Counter-Strike. В 2004 году вышла новая версия на движке Source. К тому времени все уже успели наиграться в CS до одурения, да и новый движок не особо прижился — народ продолжал рубиться в классический CS 1.6.

Публика

Публика в компьютерных клубах собиралась соответствующая.

Вот беснуется мальчик в мятой футболке «Король и Шут», бьет мышкой о стол и орет: «Ну какого $%^ он из кишки вылез!» Вот тощий, как палка, старшеклассник утробно сопит и ерзает на стуле — смотрит XXX. Поодаль — задумчивая девушка в больших очках-консервах: она полдня собирает армию архангелов, чтобы дать решающий бой некрополису.

Телевизор — этот странный монитор без процессора — в клубах обычно был, но исключительно для декора: никто не помнил, когда его включали последний раз. Все фильмы крутили на компьютерах (хотя прекрасно понимали, что переплачивают за «эфирное время», а за дверью скапливается очередь). Последние новинки брали на радиорынках — пускай в сильно пожатом качестве, зато не дороже тридцатки за штуку. Если где-то смотрели «Матрицу», об этом знал весь клуб — музыку было слышно еще на подходе. Каждый врубал звук на полную мощность, и сквозь собственные «уши» ты отчетливо слышал все, что звучало у соседа. Создавался невероятный эффект присутствия на птичьем рынке.

В 2001 году «Комсомолка» отправила в один из компьютерных клубов своего специального корреспондента — журналист не вылезал оттуда целый месяц, после чего появилась статья «Интернет-кафе превращают наших детей в зомби». Комментировал ее врач-нарколог, психолог и кандидат медицинских наук Валерий Прополов: «Я не знаю ни одного честного врача-психиатра, который бы взялся лечить клиента компьютерного клуба. Это просто бесполезно. Самая близкая аналогия — это хипповские коммуны 70-х. Тот же алкоголь, те же наркотики, свободные нравы. Словом, бегство от реальности. Но в данном случае все усугубляется высокими технологиями, теми же компьютерами. Социальная апатия в результате общения с интернетом и многочасовыми игрищами гарантирована. Сами посудите: зачем человеку, у которого есть 20 драконов, 600 скелетов и 8 кораблей-невидимок, работать инженером или изучать походы Чингисхана?» Эти слова разлетелись по стране миллионным тиражом.

Небо в алмазах

Золотой век компьютерных клубов был бурным и ярким, но очень недолгим. Сумасшествие захватило умы целого поколения — молодежи конца 90-х и начала 2000-х — и оборвалось так же неожиданно, как началось. Стремительное исчезновение целой субкультуры в нашей стране тесно связано со столь же стремительным рос-

том двух других вещей: цен на аренду недвижимости и суровости антипиратского законодательства. В городах-миллионниках немаловажную роль сыграло еще и развитие широкополосного интернета — зачем идти в какой-то клуб, когда все, что там предлагают, есть дома?

Одно время всем было абсолютно все равно, что за софт установлен на компьютерах в клубах. На десятки, сотни машин приходился один «Реаниматор» (пиратский сборник программ и утилит на все случаи жизни) и стопка джевелов с «русефекациями» от «**Фаргуса**», «**Седьмого волка**» и **8bit**. Первые же проверки показали, что ни на одном компьютере нет лицензионной Windows. Российская Ассоциация по борьбе с компьютерным пиратством дамокловым мечом нависла над игровыми клубами, а некоторые и вовсе прикрыла (сегодня очень забавно читать отчеты о проведенных ей рейдах — ***www.elspa.ru***).

Кампания по борьбе с пиратством застигла врасплох почти всех владельцев клубов. Соблюдение лицензий стало необходимым условием выживания. Те, у кого не хватало на это средств, закрывались — самими владельцами, сразу, если по-хорошему, или со временем и через суд, если по-плохому.

Милиционеры стали частыми гостями в каждом компьютерном клубе. Они помогали администрации в тех случаях, когда штатная охрана (которую иногда саму охранять надо было) не справлялась с буйными клиентами. Вопреки всеобщему представлению, далеко не все посетители оказывались «безобидными задротами». Кулаки разбивались о мониторы, стулья ломались о спины, зловеще сверкали заточки — игровые конфликты внезапно перемещались из жизни виртуальной в реальную. К счастью, большинство драк заканчивалось лишь синяками и ссадинами, до порезов, переломов и выбитых зубов дело доходило редко. Убивать стали позже, во второй половине 2000-х, когда появились онлайновые игры. Так, в 2007 году Басманный суд Москвы приговорил к восьми годам лишения свободы киевского предпринимателя Андрея Пономаренко. На сходке кланов в московском баре «Золотая вобла» он забил до смерти соперника по Lineage 2 — убийца и жертва видели друг друга впервые. В январе 2008 года аналогичный инцидент произошел в Башкирии — два человека повздорили из-за той же «Линейки». Один навсегда лег, другой — надолго сел.

Но в начале 2000-х до убийств еще не доходило, хотя на «клубную» молодежь жаловались вовсю. Жильцы соседних домов и родители призывали закрыть клубы: мало кому нравилось, что дети прогуливают школу и тратят (в особо запущенных случаях — воруют) деньги на многочасовые посиделки в душных, прокуренных помещениях, а потом где-нибудь напиваются и безобразничают.

В таких условиях стало невозможным окупить компьютерный клуб за полгода. Конкуренция резко обострилась, на плаву оставались только самые прибыльные — или знаменитые, или удачно расположенные.

Впрочем, ни тому, ни другому владельцы внимания не уделяли — главным для них было иметь собственный клуб. Мы встретились с **Виктором «ViS» Сапешко**, легендой отечественной клубно-игровой тусовки. Выпускник МГУ и ярый фанат Doom и Quake 2, в 1999 году он открыл собственный клуб **AstalaViSta**, чтобы его родной клан — **Nobody is Perfect** (NiP) — круглосуточно имел собственную площадку для тренировок.

NiP и уже упомянутый DDT стояли у истоков российского киберспорта и подарили миру немало громких имен — **Polosatiy**, **Noise**, **Pow3r**, **cookie**, **InfiDel**, **Mikes**. Членство в NiP и DDT считалось настолько престижным, что многие готовы были выкладывать валюту, чтобы получить официальное право ставить перед никнеймом «блатной» тег [NiP], подтверждающий членство в клане.

Однако в клуб клана NiP было невозможно прийти ни за какие деньги. Сначала NiP квартировал в подвале компании, где работал Виктор, на Серебряной набережной, а потом, когда ViS оттуда ушел, спрятался неподалеку от метро «Курская» — в Лялином переулке, за скрипучей железной калиткой, на втором этаже дореволю-

ционного особнячка. При его обустройстве были нарушены многие санитарные нормы, однако тогда это никого не пугало. Небольшой диванчик, на котором отсыпались измотанные боями посетители, считался VIP-услугой. Сам Виктор в ту пору уже больше занимался не играми, а, как тогда говорили, координированием клана, хотя нередко участвовал в соревнованиях и слыл заслуженным «трактористом» — игнорировал мышку в шутерах и играл на одной клавиатуре. Благодаря Виктору NiP стал лучшим кланом столицы по **Quake 2**, а AstalaViSta, со временем переехавшая в окрестности Третьяковской галереи, превратилась в успешную сеть. В золотые годы клубной жизни в Москве параллельно работали пять разных «Асталавист»; теперь осталась только одна, а «AstalaVISta клуб» превратился в «АстаlаViSta Software». Тут Виктор со товарищи продают собственные «программные комплексы для автоматизации компьютерных клубов, интернет-кафе и компьютерных центров» — оболочки, ведущие учет времени/трафика и оставляющие доступ только к ограниченному набору программ: играм, офисным и стандартным приложениям, ICQ, регулятору громкости, диспетчеру задач. Чтобы чересчур шаловливые ручки ничего не натворили, а администраторы выручку не воровали.

[ViS] Софт для компьютерных клубов приносит больше денег, чем они сами. Знаю по опыту работы. С клубами всегда очень много проблем и затрат — денег, времени, нервов.

Основная проблема, особенно в Москве, — аренда. Лучше всего приобретать недвижимость в собственность, чтобы не знать проблем с повышением оплаты и, как следствие, вынужденными переездами. Если на покупку нет денег, хорошо хотя бы арендовать помещение на 3-5 лет.

Проблема номер два — лицензирование. Полное лицензирование может влететь в такую копеечку, что наглухо перекроет всю рентабельность. В свое время мы не раз судились с российскими правообладателями — и никогда не проигрывали суды.

Не стану утверждать, что компьютерные клубы однозначно убыточны — сейчас по стране их до сих пор работают тысячи, есть очень удачные начинания. Просто лично мне в определенный момент стало проще зарабатывать на продаже софта.

Сейчас, когда многие законы утряслись, работа в клубах становится предсказуемой. Но в самом конце 90-х, в период кризиса и после него, каждый старался, гм, оптимизировать расходы — не платить, покуда не спрашивают. А вот когда спрашивать стали... Знаете, сразу множество разных инстанций решило показать нам, владельцам компьютерных клубов, небо в алмазах. Приходили порой в разгар дня, вешали табличку на дверь — «Клуб закрыт» — и забирали все системные блоки. Без всяких постановлений суда. Однажды пришел просто какой-то майор и прямым текстом заявил: «Отдавай мне компьютер, я его себе дома поставлю. Не отдашь — найдем, за что тебя к ответственности привлечь» — это он ко Дню милиции хотел подарок дочке сделать. В результате сам получил два года условно и лишился погон.

А вот 2008 год до сих пор вспоминаю с содроганием. Меня вызвали в следственное управление ФСБ. Пока шел туда, ломал голову — что это? Даже самые серьезные нарушения клубов все равно не попадают под юрисдикцию добрых дядечек, сидящих неподалеку от знаменитой Лефортовской тюрьмы! Оказалось, в одном из наших заведений ловили чеченских экстремистов, которые оттуда размещали информацию на своем запрещенном сайте вроде «Кавказ-центра». Поймали-таки. Не без нашей помощи.

[Игромания] Жалеете, что занялись этим бизнесом?

[ViS] Нет. Он же приносил деньги, да и моя нынешняя работа была бы невозможна без того опыта. Просто сейчас некоторые вещи я делал бы совсем по-другому: не стал бы экономить на аренде, ремонте. Открывал бы клуб только в шаговой доступности от метро. Более тщательно подбирал бы персонал. Повторюсь, в России и за границей есть масса удачных примеров клубного бизнеса. На Украине сложилась сильная ассоциация компьютерных клубов, по сути — профсоюз, который за относительно небольшой членский

взнос защищает их права и интересы. Милиция там свирепствовала еще пуще нашей, и вариантов особо не было. В России создавалось нечто подобное, но ничего путного так и не вышло. Каждый считал себя слишком умным и опытным, лез со своим уникальным подходом к решению в общем-то типовых проблем. Зато сейчас компьютерные клубы на Украине чувствуют себя отлично, медиацентры сети **Chatrix** обладают парком в 80-130 мощных машин каждый, рекламируются по телевизору.

[Игромания] А из золотых годов клубов что больше всего запомнили?

[ViS] Фанатизм, с которым молодежь отдавалась играм и компьютерным клубам. Я знал людей, которые буквально жили в застенках. Только и делали, что круглосуточно во что-то резались, а потом, пользуясь добротой админов, спали на диванчиках, время от времени поддерживая жизнь в чахлых телесах очередной порцией «Доширака». Поскольку денег у них не было, игровое время отрабатывали там же — мыли полы, чистили мышки. Как-то в одной из «Асталависта» я просматривал статистику посещений клуба за год, и у одного игроманьяка набежало аж 250 суток!

[Игромания] Наверное, так играли в самом начале, на волне тотального квакопоклонничества?

[ViS] Да нет, про «кваку» тогда почти забыли... Году в 2003-м, наверное. Уже после выхода этого дурацкого Counter-Strike пару лет прошло.

[Игромания] Не любите CS?

[ViS] Ненавижу всеми фибрами души. Частично из-за него компьютерные клубы стали превращаться в клоаку — публика сильно испортилась, набежало всяких... Как можно сравнивать эту заурядную пострелушку с Quake?! Quake — игра интеллектуалов, шахматы на скорость. Спинномозговых рефлексов там явно недостаточно, нужно еще и голову включать. А «Контра» — самое что ни на есть мясо. Тупое, но для многих наверняка очень веселое.

У меня после Quake 3 интерес к играм пропал, я совсем новинками перестал интересоваться. Как только осуществилась мечта молодости — собственный клан, клуб, крупные победы, — я понял: нужно двигаться дальше, искать новые ориентиры. Да и жизненные обстоятельства не позволяют — масса дел, забот. Много с кем из старой гвардии общаюсь, знаю, что они тоже отошли от игр. У всех, как правило, свой бизнес, семьи, дети. Хотя пара человек осталась в индустрии — **InfiDel** (Иван Бунаков) сейчас в «**Буке**», а **Polosatiy** (Роман Тарасенко) — в **Gaijin Entertainment**.

■ ■ ■

Сегодня местечек, подобных «Оркам» или MTF, где люди проводят время исключительно из любви к компьютерным играм, почти не осталось. Как и всякая субкультура, клубная тусовка, выбравшись из душных каморок на свет божий, разом изжила себя. Недаром Виктор «Prozed» Бардовский говорит, что клубной культуры как таковой уже нет. Теперь клубы — просто место, где проходят соревнования и иногда тренируются профессио-нальные кибератлеты. Клубная культура пришла в упадок уже давно, когда появился быстрый и недорогой домашний интернет. Новости начали приходить по электронной почте, идея быть лучшим и соревноваться с лучшими отодвинулась на второй план, а поиграть с людьми стало возможно и в обычной MMORPG. Для сегодняшних игроков это норма, но для тех, кто застал незабываемую атмосферу конца девяностых, современные клубы бездушны и пусты.

Российские клубы повторяют судьбу западных: прогеймеры давно стали недоступной элитой, игровых заведений как таковых все меньше, а интернет-кафе и специализированных медиацентров — все больше. Теперь внимание обращают не на присутствие «отцов» и характеристики компьютера, а на меню бара и фоновую музыку.

Тем не менее мы — не без вашей помощи! — провели небольшое расследование и выяснили, как у нас в стране обстоят дела с игровыми компьютерными клубами. Результаты — на следующих страницах! ■

P. S. Редакция выражает благодарность порталу ***CyberFight.ru*** за предоставленные фотографии.

Куда приводят мечты

Теперь компьютерные клубы совсем не те, что в девяностых. Сегодня редко кто, пыхтя, тащит домашний компьютер в соседний подвал, где умельцы зубами подгрызают витую пару, а местные авторитеты пускают внутрь только тех, кто либо свой, либо с бутылкой. Современные клубы — это капризы богатых бизнесменов, которые держат игровое заведение не корысти ради, а лишь потому, что в детстве у них была мечта иметь свой клуб. При этом почти все подобные «клубы» давно превратились в интернет-салоны с небольшими игровыми зонами, изредка — киберспортивными аренами.

И все-таки мы попробовали найти настоящий игровой клуб, где «своих» игроков по-прежнему узнают со спины, где компанией можно остаться на ночь за полтинник, где на выходных сидят не отходя от монитора и заедают чипсами дешевые макароны.

Благодаря вашим письмам мы узнали, какие клубы существуют в разных городах России, а игровые заведения Москвы инспектировали фотограф Валентин Лебедев и наш специальный корреспондент Андрей Теодорович, в прошлом — заядлый ареновец и клубный геймер с десятилетним стажем.

От кого MORFIUS
Откуда РЯЗАНЬ

В Рязани игровые клубы повымерли. По крайней мере, все клубы, которые я раньше знал, закрылись уже лет пять назад. Да и то были не самые уютные заведения с 8-10 машинами, далеко не самыми мощными. Играли там в основном в Counter-Strike, Warcraft 3, Unreal Tournament, Quake 3.

*Самая крупная «игровуха» (мы так игровые клубы называли) у нас была «**Арена**» — 30-40 машин, весьма неплохих, проводились и матчи между местными командами. Цены были, дай бог памяти, рублей 10-20 за час игры. Можно было на ночь оставаться рублей за 100, обычно народ набирался и рубился в «Контру» 8 часов кряду.*

Но с распространением интернета клубы постепенно отмерли, ведь теперь провайдеры сами организуют постоянные сервера, на которые можно легко из дома зайти. А даже если своего компа нет, по-любому найдется друг, у которого можно поиграть.

Интернет-кафе раньше были, но сейчас тоже почти умерли. Осталось только одно кафе, там рядом офис провайдера моего, он бесплатную Wi-Fi-точку им предоставляет.

Но в целом сейчас много у кого безлимитный интернет дома, поэтому подобные кафе и клубы, по-моему, просто не нужны. Ну, разве на тот случай, когда надо срочно почту проверить. Но сейчас ведь каждый второй мобильный позволяет без особых проблем путешествовать по Сети, и это не говоря уж о коммуникаторах, КПК и т.д.

От кого ШАШЛЫК
Откуда ПОЖЕЛАЛ СОХРАНИТЬ В ТАЙНЕ

*У нас прошлым летом был клуб, как и многие, назывался «**Арена**», но его закрыли. Этим летом опять откроют. Сам клуб был не очень — интернета не было (!), было 10 машин, но зато если дать админу сотню, то он запирал тебя там на ночь и оставлял свой ноут с инетом. Обычно много народу набивалось, заветный ноутбук еле делили: сидели за ним по полчаса, а потом менялись.*

Компьютерный клуб «Флэшбэк»

Четыре года я снимал хрущевскую халупу в Южном Медведково и четыре года намеренно ускорял шаг, проходя по Ясному проезду мимо здания с выцветшей вывеской «Flashback-2», возле которой постоянно околачивались сгорбленные типы унылого вида. «И что они тут нашли? — думалось мне. — Наверное, типичный обшарпанный клуб, как ALТернатива из родного Железнодорожного».

Но — вот ирония судьбы! — не успел я переехать из Медведково, как во «Флэшбэк» пришлось отправиться по казенной надобности. Удивлению моему, надо сказать, не было предела: «Флэшбэк», забегая вперед, оказался самым стильным клубом из всех, что мы посетили. Кругом полумрак, мерцает неоновая подсветка, играет приятный хаус — ни за что не догадаешься, что раньше это был обыкновенный совковый гастроном. На стенах развешаны растяжки и плакаты с героями современных игр: Фэйт из **Mirror's Edge**, Люси Стиллман из **Assassin's Creed**, постаревший Эдвард Карнби из последней **Alone in the Dark**. Под потолком, словно световые мечи, висят синие диодные лампы — не иначе как Люк Скайуокер прячет тут свой арсенал. В то же время за компьютерами почти никого нет. Все посетители — парни и девушки лет двадцати — отдыхают возле барной стойки и за бильярдным столом.

Сергей Кошкин, владелец заведения, говорит, что все карты ему спутал кризис: посетителей стало меньше, и средняя загруженность теперь — от силы две трети.

— Цены приходится снижать. — Сергей протягивает визитку, на которой красуется жизнеутверждающая надпись: «Социальное движение «Анти*опа». — В *опу кризис! Хорошее настроение круглосуточно! Не будем сокращать количество компьютеров,

Компьютерный клуб «Флэшбэк».

что бы там ни произошло. Мы даже сейчас закупаем и обкатываем все новинки.

— И турниры до сих пор проводите?

— Проводим, но, знаете, киберспортивное движение затухает, чемпионатов становится все меньше. Больше запоминаются даже не крупные соревнования, где каждый год одно и то же, а местечковые. Из недавнего припомню турнир матерых квакеров: собралось человек пятьдесят, взрослые дядьки, кто с женами, кто с детьми. Куда до них нынешней молодежи, мы еле-еле всех угомонили!

— Но в целом, я посмотрю, у вас тут спокойно.

— Спокойно, хотя порой милиция навещает. Когда просто поиграть, а когда и за деньгами приходят. Но мне тут участковый даже благодарность выражал. Раньше, говорит, парни на районе напивались и дебоширили, а теперь сидят у тебя тихо-смирно перед компьютерами — порядок!

Кафе «Интернет-салон для взрослых»

За заманчивой неоновой вывеской мы ожидали увидеть полутемный зал с рулетками, завзятых картежников и полуобнаженных девиц, обвивающих шесты. Но пробравшись внутрь, не нашли ничего порочного. Напротив, обстановка очень мирная: приглушенный оранжевый свет, мебель в стиле hi-tech, оригинальный декор — на стенах висят картины-инсталляции: дискета на чайных блюдцах, мышь в неоновом круге, шлейфы от материнской платы.

Хозяин заведения, пожелавший остаться неназванным, первым делом пояснил нам политику партии: интернет-салон ориентируется на обеспеченных граждан 20-30 лет, для которых одинаково важно и качество сервиса (хороший Wi-Fi, большой ассортимент алкоголя и закусок в баре, прокат ноутбуков), и спокойная

От кого V@$EK
Откуда АЛМА-АТА, КАЗАХСТАН
Индекс

*У нас еще осталась крупная сеть компьютерных клубов, называется **OMEGA CENTER**, раньше ходили туда все. А сейчас заходят одни школьники, которые решили уроки прогулять.*

От кого BLACK25
Откуда УЛАН-УДЭ, РЕСПУБЛИКА БУРЯТИЯ

Кстати, поднимите вопрос о различии игровых клубов и так называемых интернет-клубов, куда перебрались казино. А то люди путают: у нас много народу в этих «клубах» бабло оставляет, а потом общественность и ТВ начинают бочку катить на все компьютерные клубы без разбора. Это очень важно.

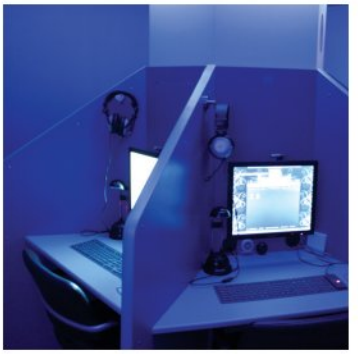
Даже по федеральным каналам, например «Рен ТВ», периодически показывают передачи об азартных играх и их влиянии на людей, показывают казино, игровые автоматы, а потом сразу переходят на компьютерные игровые клубы. Все в одну кучу, без разбора, только почему-то не могут понять, что в компьютерных играх как такового азарта нет, т.к. играем в клубах мы не на деньги, а за деньги.

Кому ЖУРНАЛ "ИГРОМАНИЯ"
Куда
Индекс места назначения

От кого VIRZ
Откуда ПЯТИГОРСК, СТАВРОПОЛЬСКИЙ КРАЙ
Индекс

И у нас тоже сеть клубов «Арена» была, стояло там, по-моему, тридцать с чем-то машин, но туда часто забивалось человек по 25, все сразу хотели поиграть в Warcraft, на одной-единственной карте DotA (хотя карт было больше 1000), и поэтому ждать своей очереди иногда приходилось часа два.

*А сейчас есть гораздо интересней клубец, «**Надежда**», единственный в городе, находится у нас в районе. Там тоже могли за 100 рублей тебя на ночь закрыть на десять замков (чтоб не убежал, наверно). И вот один раз какого-то пацана закрыли, а он системник раскрутил и то ли материнку, то ли видеокарту спер, но его спалили. Сначала там было только десять компьютеров в одном зале и 10 консолей PS, потом появились еще компы, еще, еще, еще... Они развиваются до сих пор, теперь там 30 или 40 мощных компов, довольно много PS2 и есть несколько PS3. Там тоже играют в Warcraft 3 или в CS, раньше играли в **Diablo 2**. Час стоил 12 рублей, теперь стоит 20. Интернета там никогда не было, но людям и не надо.*



Кафе «Интернет-салон для взрослых».

обстановка (для эстетов есть VIP-кабинет на одну персону).

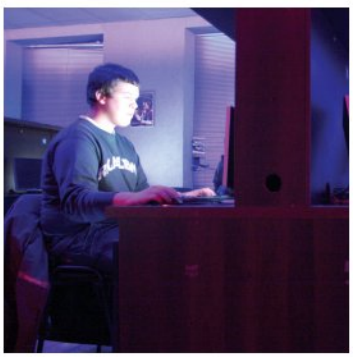
Игр установлено немного — **Lineage 2**, **Counter-Strike**, **Unreal Tournament**, но они, по большому счету, тут мало кому нужны. Здешняя публика куда чаще использует Photoshop и пакет Office: в прайсе есть даже специальная позиция «Помощь администратора — 100 рублей (но не более 10 минут)» все машины оборудованы веб-камерами. Забавно, но, несмотря на название, посетителям запрещено лазать по сайтам «для взрослых».

Игровой центр 4GAME

4GAME — главная отечественная киберспортивная арена, открытая в 2006 году под эгидой Национальной профессиональной киберспортивной лиги (НПКЛ). На перечисление всех официальных турниров, которые тут проходят, не хватит и целой страницы, проще сказать, что здесь проводятся самые главные и самые важные мероприятия, так или иначе затрагивающие людей, решивших зараба-

тывать на умении отщелкать десять хедшотов подряд.

Денег на оформление тут явно не пожалели. На первом этаже — арена для проведения турниров: пьедестал с компьютерами участников, сотни зрительских мест, десятки плазменных панелей (изображение с мониторов кибератлетов выводится на отдельные телевизоры, у каждого — свой!). На втором этаже — стандартная игровая зона на 80 компьютеров, где представлены практически все мультиплеерные хиты: Quake 3: Arena, Unreal Tournament 3, Counter-Strike, Battlefield 2, Warcraft 3, DotA, туча разных MMORPG, даже TrackMania есть. При этом 4GAME — некоммерческий проект. Достаточно взглянуть на прайс-лист и несколько дней понаблюдать за посещаемостью заведения, чтобы понять — затраты здесь несоизмеримо выше выручки. Дело в том, что владелец 4GAME держит другой успешный бизнес, а клуб для него — просто отрада, напоминающая о бурной киберспортивной молодости.



Игровой центр 4GAME.

От кого DEMETRIY
Откуда ПОСЕЛОК СТАРАЯ МАЙНА, УЛЬЯНОВСКАЯ ОБЛАСТЬ
Индекс

В клубы я не ходил вот уже 5-6 лет. Не знаю, как дела обстоят сейчас, но могу рассказать, как это было.

Старое двухэтажное здание, где во времена СССР была гостиница, переделали под торговые помещения, и там, помимо обычных магазинов, был один клуб консольных видеоигр и один компьютерный клуб. Приставки пользовались небольшой популярностью — при 6 консолях очереди практически не было, зато к компьютерам было не подступиться. Народ быстро набивался в небольшую (два на три метра) комнату, поэтому вновь прибывшим приходилось стоять в коридоре.

Собственно контингент в основном приходил не самый культурный и воспитанный. Благо владелец и кассир в одном лице (женщина лет сорока с суровым взглядом) имела непререкаемый авторитет, и при входе надо было обязательно поздороваться и снять шапку, а за мат, вырвавшийся в пылу сражений, наказывали удалением на неопределенное время и потерей привилегий.

Играли там в то же, что и все, компьютеры были довольно неплохие (около пяти штук), но зато вместо кресел были просто скамейки не самого лучшего качества. Час стоил 20 руб., потом сделали постоянным клиентам скидки (у меня до сих пор валяется где-то карточка). К вечеру народу немного убавлялось, правда, все равно были зеваки, у которых деньги уже закончились, а желание играть — еще нет, поэтому они садились рядом с новичком и со словами «ты неправильно делаешь, давай покажу, как играть» выдергивали клавиатуру и, пользуясь наивностью игрока, урывали еще пять-десять минут.

От кого DUNICH
Откуда МИАСС, ЧЕЛЯБИНСКАЯ ОБЛАСТЬ

Индекс

*В Миассе клубы уже вымерли. По крайней мере, я не знаю таковых. Был раньше клуб, «**Матрица**» назывался. Там стояло 5 машин. Конфигурацию не помню — кажется, P4, видео 128 Мб.*

*Играли в основном в CS и **GTA: San Andreas**, тогда ведь дома компов у многих не было. Час стоил 12 рублей, но многие сидели по 40 минут: нам в школу просто по 10 рублей с собой давали.*

Помню, когда у кого-то был день рождения, мы сидели дома вначале, а потом кто-нибудь говорил: «А пошли в компы!» — и мы шли в компы. Тогда нам было лет по 10-12, про пиво и все такое еще никто не думал. Наиграемся и идем домой, а играть-то еще хочется. Ностальгия...

От кого INKT
Откуда ИРКУТСК

*Имеем сеть клубов **Next** и еще десяток обычных клубов. В среднем в каждом 10-20 машин стоит. Я играю в клубе **Terminal**, тут стоит 35 машин, клуб поделен на два зала — VIP и обычный.*

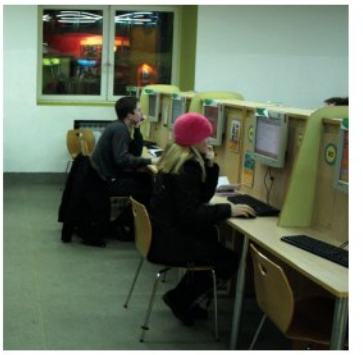
В обычном стоят средненькие машины и старые (знаете, здоровые такие) мониторы, здесь час — 30 рублей, в VIP — мощные машины с ЖК-мониторами, час — 35. VIP — это для постоянных посетителей, имеющих скидку.

Еще холодильник есть с «Колой» и прочим, залы обвешаны большими игровыми плакатами. Клуб довольно популярен, здесь стоит большинство игровых новинок и выделенная линия 256 Кбит/с есть, что очень радует.

Интернет-центр Cafemax на Пятницкой

Cafemax на Пятницкой — старейшее заведение в нашем дайджесте и, пожалуй, одна из самых известных компьютерных сетей в СНГ: у Cafemax пять интернет-центров в Москве, два — в Санкт-Петербурге, два — в Казахстане. Сеть непрерывно расширяется — недавно в столице появилось еще три кафе Cafemax, где можно заказать ланч и воспользоваться Wi-Fi.

Первый российский интернет-центр Cafemax открылся летом 2001 года, несказанно обрадовав безденежных московских студентов (интернет в столичном общежитии — роскошь и сегодня; даже в общежитии МГУ на разных этажах работают разные провайдеры, а цены и скорость в одном и том же корпусе могут различаться в разы). А в 2005-м в Cafemax на Пятницкой прошел финал первого студенческого турнира по компьютерным играм среди вузов Москвы — **Students Cyber Games**.



\Интернет-центр Cafemax на Пятницкой.

Смарт-клуб iTigra.

Андрей Лобарев, директор отдела развития и менеджер игровых зон на Пятницкой, который еще в далеком 1998-м работал управляющим клуба в не раз упомянутой нами «Арене», говорит, что в студенческой среде киберспорт сегодня не умирает, а эволюционирует. Counter-Strike растерял былую популярность, а вот увлечение MMORPG постоянно растет — World of Warcraft и Lineage 2 неизменно входят в топ-5 игр в сетях Cafemax. Чему Андрей несказанно рад — он считает CS чересчур агрессивной и простой, и публика, говорит, у нее соответствующая. А вот MMORPG собирают более взрослую и адекватную аудиторию (и Cafemax этим пользуется: в интернет-салонах регулярно проводятся чемпионаты по онлайновым играм, например, не первый год на Пятницкой проходит финал **Ragnarok World Championship**).

По мнению Андрея, интернет-кафе, в отличие от компьютерных клубов, уж точно не вымрут в ближайшем будущем. Конкурируя с другими традиционными местами отдыха — кафе, кино и барами, — они будут постепенно

От кого СЕРГЕЙ
Откуда НЕРЧИНСК, ЗАБАЙКАЛЬСКИЙ КРАЙ

За всю историю Нерчинска у нас было 4 клуба. Расценки в них примерно 30 рублей за час, самое смешное, что аренда компьютера, на котором пошел ***Crysis****, стоит дороже.*

Один игровой клуб функционирует до сих пор — люди ходят туда исключительно из-за сетевой игры, поиграть в L4D, CoD4, CS. Нередко встречаются клиенты, у которых просто нет компьютеров — они устанавливают игры вроде GTA. Чтобы бесплатно поиграть, нужно принести хитовую игру или игру, получившую от «Игромании» не менее 8 баллов. В клубах в среднем 10 компьютеров. Нередко проводят турниры по сетевым играм, и тогда компьютеры приносят из дома. Чтобы участвовать в турнире, нужно организовать команду, а победителей мероприятия поощряют денежными призами. Иногда в качестве бонуса можно играть весь день бесплатно, а примерно два года назад разыгрывали гаджеты всякие и мобильный телефон. Еще в клубах существует аренда интернета — 20 руб. в час (скорость 32 Кбит/с или 128 Кбит/с).

Помимо стандартных функций, в наших клубах можно пополнить счет телефона или распечатать текст. Во всех клубах нет возможности перекусить.

Кому
Куда
Индекс места назначения

От кого BLACK25
Откуда УЛАН-УДЭ, РЕСПУБЛИКА БУРЯТИЯ
Индекс

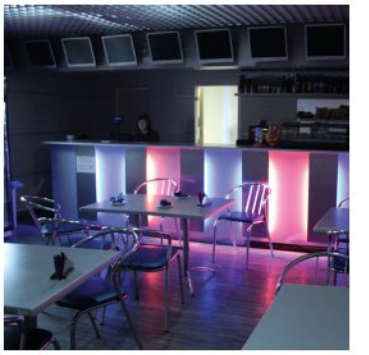
*У нас в Улан-Удэ клубы еще живы, хотя их, конечно, не так много, как раньше. Моим первым клубом был «**Пентиум**» в 8-й спортивной школе на Трубачева. Там просто компьютерный класс перепрофилировали, но долго он не продержался, не больше полугода. Я помню, мы туда на ночь как-то пришли, набралось нас 3 человека на 12 машин, мы так втроем в «Контру» всю ночь и играли. Раньше, помню, пиво не пили, брали с собой полторашку дешевой газировки и обязательно батон — это был наш ужин.*

*Потом я познакомился с «**Бурнетом**». Это клуб местного провайдера, на Борсоева. Хороший был клуб, современные по тем временам компы, 2 зала, один игровой (10-15 машин), второй (8 машин) — для интернета. Играли мы в обоих, особенно ночью, да и в интернете лазали от делать нечего, без всякой цели. Там один парень, помню, сидел по трое суток подряд, питался тем, что посетители приносили, спал на клавиатуре, чуть с ума так не сошел. Counter-Strike очень любил.*

Ночную смену потом закрыли: в пару городских клубов приехали молодцы на КамАЗе, вывезли всю технику в неизвестном направлении, и остальные решили поостеречься.

*А мой основной клуб — это «**Альфа**» (он же «**Терминатор**»), тоже на Борсоева, в подвале жилого дома. Сначала был один зал с 10 старыми машинами, затем открыли еще один маленький зал на 6 компьютеров, а затем обновили все оборудование. Сейчас там 26 машин. Одно время компы запирали в ящики, чтобы их не разбирали, но они там перегревались, да и перезагружать их надо было, поэтому со временем ящики открыли.*

Раньше вообще все в «Контер» резались, а сейчас, я посмотрю, многие на «Варкрафт» подсели. Заклинания на ползала орут, «Роллтон» и «Доширак» заваривают, хозяева собаку к стойке привязали, она там сидит-скулит, какие-то пацаны с дикими глазами стоят у тебя за плечом и говорят — «дядя, дай я тебе покажу, как нужно играть», и т.п. Дико, но очень уютно, все-таки в компьютерном клубе чувствуешь себя как дома.

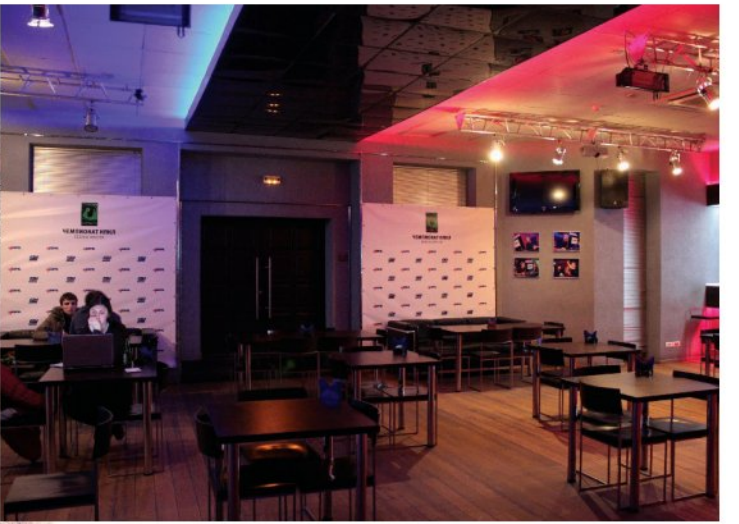


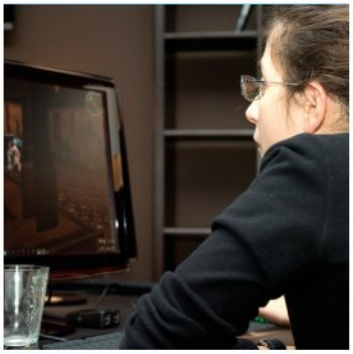
Игровой компьютерный клуб Click-net.

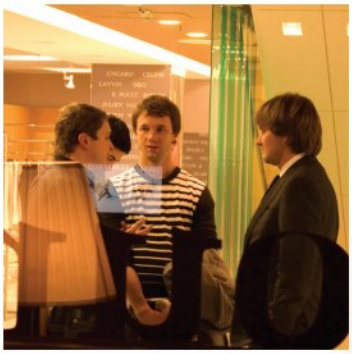
расширять спектр услуг. Да и власти вряд ли будут «кошмарить бизнес» с таким энтузиазмом, как в 90-е, ведь почти все современные интернет-кафе действуют легально и используют исключительно лицензионный софт — на последней фразе Андрей делает особый акцент.

Смарт-клуб iTigra

iТигра — еще один с любовью переоборудованный продуктовый магазин в спальном районе Москвы, на этот раз — на юго-востоке. Администратор Иван здоровается за руку с каждым вторым посетителем и готов соорудить полноценный обед из классического геймерского меню — «лазанья, пицца, чипсы и прочие канцерогенные радости». В целом тут очень непринужденная обстановка: однажды заявилась компания турок, совершенно не владеющих русским языком. Они полчаса объясняли жестами, что им нужно, и еще столько же времени потратил Иван, втолковывая «туристам»,





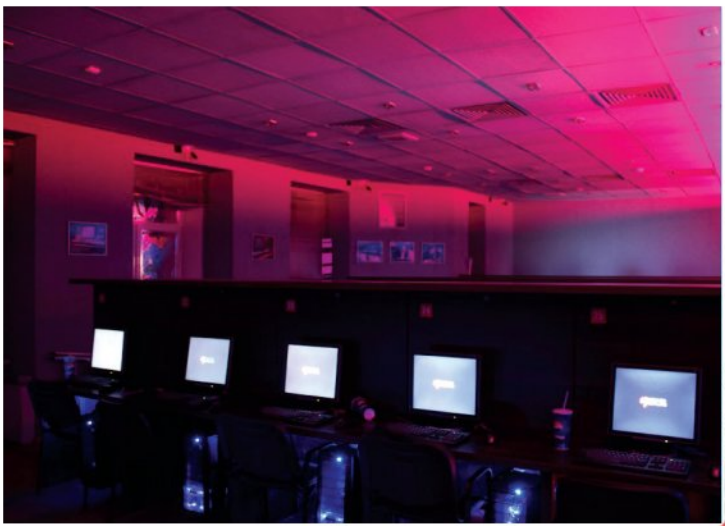


Internet-lounge «библиitека».

что снять один компьютер на пятерых человек нельзя. Сошлись на двух машинах.

Аудитория клуба — геймеры-любители и обычные интернет-серферы. И тех и других привлекает местная ценовая политика — мало где еще в Москве за 30 рублей в час можно отыскать опрятное, спокойное и безопасное интернет-кафе (разве что C!ck-net, но там давно сформировавшаяся клиентура и куда более суетно — о нем ниже).

Генеральный директор iТигры Александр Волков хочет из теперешнего интернет-кафе сделать необычный «смарт-клуб»: скоро тут откроется специальный зал, где молодежь будут обучать основам компьютерной графики и языка php. Такие инициативы совсем не по нраву местным школам. В iТигра не скрывают, что для школ они — лишний конкурент, на который то и дело стараются донести куда следует: мол, никакой это не смарт-клуб на самом деле, а опасный вертеп. Однако Александр пока не отступается, и, возможно, скоро мы увидим интересный



От кого BLACK25
Откуда УЛАН-УДЭ, РЕСПУБЛИКА БУРЯТИЯ

(продолжение)

Раньше мы с друзьями часто ходили в «Альфу» на ночь, только вот в последние годы не очень получается. Времени совсем нет, да и толстые бородатые дядьки в тот интерьер не очень вписываются. Сейчас жду, когда в «Альфе» поставят ***Left 4 Dead*** *по сетке — друзей соберу, наберем пива и пойдем мочить зомби.*

Кстати, у нас и в сельских районах еще есть клубы, в основном в районных центрах, но бывают и в маленьких поселках, в основном нелегальные. А в последнее время депутаты все что-то по ТВ говорят, милиция зачастила в клубы, всякие у них проверки, несовершеннолетних, которые без разрешения родителей играют, отлавливают. Начали всех на чистую воду выводить, да и еще комендантским часом пугают.

Вообще, в клубах всякое бывает, как-то раз один парень всю ночь просидел за компом, который был не подключен к сети, — спрашивается, какой смысл ему идти в клуб, можно ведь и дома. А разок пришли мы в клуб в третьей школе на ночь, часов в десять, зашли, разделись, только один раунд по сетке сыграли, как залетает какая-то женщина с милиционером и кричит — вот, мол, с меня шапку сняли и сюда забежали. У нас проверили документы, осмотрели личные вещи и отправили по домам, клуб опечатали, ну и, конечно, деньги вернули.

Теперь о звуке в клубах. В основном это старые громоздкие и неудобные наушники; если тебе попались колонки, это очень хорошо. Я помню, как администратор поставил на своем компе на ночь песню «Мелом» группы «Пропаганда», закольцевал и ушел спать. Мы всю ночь слушали эту песню, сначала она нас раздражала, очень сильно раздражала, затем понравилась, а под утро мы ее уже пели всем залом наизусть. Хорошие были времена.

От кого LEKA
Откуда ТУЛА

А я этим летом ездила к друзьям в Тулу. Друзья туда только переехали, города не знали, и дом у них только сдали, интернета еще не провели. А я-то рассчитывала поработать с комфортом или хотя бы просто почту проверить... В общем, сели мы в машину и двинулись искать интернет.

Останавливались на улицах, спрашивали, часа два плутали и заехали, наконец, на окраину города, нас какой-то юноша привел в «клуб с интернетом». Поразительно! Деревенский домик, самый обычный, посмотришь — ни за что не догадаешься, что клуб.

Внутри три компьютера со старыми-старыми мониторами, дюймов 12-14, разумеется, трубка. Клавиатуры стерты так, что следов заводской краски даже на «Ъ» и «Й» не видно, все режутся в «Контру» и даже и не подозревают о Left 4 Dead или Mirror's Edge. Интернет там был для галочки, отправить у меня так ничего и не получилось. Время по старинке засекали по часам админа, никаких оболочек вроде «Асталявисты» нет... За полчаса интернета с меня взяли восемь рублей... В общем, это был именно игровой клуб.

А позже оказалось, что на центральной улице города есть сразу два интернет-кафе, оба недалеко друг от друга, оба самые обычные, офисного типа. Касса, два ряда машин, 40 руб. за полчаса интернета, ночи продают оптом. Но та покосившаяся избушечка на окраине города — это как машина времени!

симбиоз развлекательного клуба и обучающего центра.

Игровой компьютерный клуб Cl!ck-net

Белобрысый парень со скейтом за спиной живо тараторит своему товарищу в косухе, что «если бы у нас была хоть еще одна гренка, в финальном раунде мы бы точно не слили бомб-плейс!». Компания из пяти человек скидывается на «камень-ножницы-бумага», определяя, на каких картах и в какой последовательности будут играть их команды. Еще четверо с отсутствующим взглядом и налитыми кровью глазами курят в сторонке и размышляют, взять им еще одну ночь или двое суток будет достаточно. Неожиданно к нам подкатывает зверского вида детина в шапочке «Лыжня России»: «Слы, пацаны, а че, мелочь есть? Нет? А пять рублей? Ну, мелочь? Че, ваще никак? Да меня тут все знают, я за вас в следраз заплачу».

Знакомьтесь: Cl!ck-net, пожалуй, лучшее тусовочное место среди чисто геймерских клубов. Те же игры, те же люди, та же радостная и дикая суета, поднимающаяся всякий раз, когда сборная одного района всухую уделывает команду другого, — все как 8-10 лет назад. Как и положено, в клубе есть свои «отцы»: легендарная команда **Virtus.pro**, которая тренируется в зале, куда пускают только членов клана — результаты турниров выводятся на плазменную панель в соседней комнате. Не первый год тут проводится кубок **ASUS Open** и чемпионат провайдера **Qwerty**, чьими услугами пользуется российский Центральный телеграф.

И если по количеству компьютеров в Москве безоговорочно лидирует Cafemax, а по степени разрекламированности — 4GAME, то Cl!ck-net, без сомнения, самый посещаемый московский клуб. В основном

сюда приходят юноши 12-20 лет, настоящие ценители классических клубных игр — CS 1.6, Warcraft 3, DotA.

Здесь, как и в 4GAME, используется автоматизированная система оплаты игрового времени. Посетитель вносит деньги в терминал наподобие тех, что принимают платежи за телефон, выбирает нужный пакет услуг и распечатывает квитанцию, которую несет администратору. Благодаря этому исключены очереди к кассе и воровство среди персонала — наличные деньги на руки получают только бармены. Кстати, кулинарные ноу-хау Cl!ck-net — кликбургеры — славятся на пол-Москвы. Это, в принципе, классические сэндвичи, но здесь они стоят всего 45-60 рублей (в том же Cafemax меньше чем за 300 не перекусишь).

В общем, Cl!ck-net — последний оплот кипящей клубно-игровой жизни в столице, но совсем не похоже, чтобы тут опасались закрытия. Напротив, многие приезжают с другого конца области специально, чтобы провести ночь в самом популярном *игровом клубе* Москвы, а недавно появился филиал заведения в Калининграде — 90 крутых машин.

Internet-lounge «библиiтека»

«Библиiтека» пафосна всем — начиная с приставки «internet-lounge» и заканчивая ценами в 400 рублей за один час работы. Платить тут есть за что, ведь ее создатели поставили перед собой цель: создать комфортное место, где, цитируя официальный сайт, «взрослые и интеллигентные люди, добавившие в свою жизнь компьютерные игры и электронные коммуникации, смогли бы отдохнуть от деловой суеты и домашних вопросов, пообщаться с людьми своего круга или завязать новые знакомства». Неспроста заведение находится в Новинском пассаже — одном из самых дорогих торговых центров Москвы. На входе — громилаохранник, придирчиво изучающий каждого незнакомого посетителя, внутри — причудливые зеркала и резная мебель прошлого века. Создается впечатление, что компьютеры здесь — приятный, но не обязательный довесок. Нет, это мощнейшие станции с 4 Гб оперативной памяти и видеокартами GTX 280 на борту, просто используют их очень редко. Посетителей «библиiтеки» куда больше интересуют стопки свежей деловой и lifestyle-прессы и бар, где разливают все — от дорогущей минералки Perrier до не менее дорогих алкогольных коктейлей.

Аудитория? В основном это посетители бутиков Новинского пассажа, заглянувшие сюда на чашечку кофе: вот дама в модной шляпке смотрит прогноз погоды на неделю, а вот трое сухопарых мужчин в строгих дорогих костюмах зашли на бизнес-ланч — самозабвенно рубятся в первый **Doom** (игра предустановлена по умолчанию на всех компьютерах — делайте выводы о возрасте аудитории!). Но есть и годовые клубные карты — 8 888 руб. для мужчин и 888 руб. для девушек (их сюда заходит совсем немного, поэтому и цена в десять раз ниже). Первоначально заведение планировалось сделать закрытым — только для владельцев клубных карт и их друзей, но в марте нам сказали, что скоро «библиiтека» откроется для всех желающих. Видимо, даже в Москве сейчас не слишком много людей, готовых отдать 400 рублей за компьютерочас. Возможно, все это — баловство зажравшихся эстетов. Однако «библиiтека» дает сто очков вперед некоторым европейским заведениям аналогичного класса. Высокое качество — высокие цены, ничего не поделаешь.

В силу своей специфики internet-lounge, мягко говоря, не самое популярное и отнюдь не геймерское место. Куда чаще здесь проводят корпоративные мероприятия — например, в прошлом декабре тут прошла пресс-конференция **Innova** и **Mail.ru**, посвященная выходу локализованной Lineage 2, при этом компанию игровой прессе составили журналисты из «Ведомостей», порталов **Sostav.ru**, **Newsru.com** и даже представитель партии «Единая Россия» — видимо, основная часть аудитории этой интернет-гостиной. ■

От кого ИГОРЬ
Откуда УРАЛЬСК, ЗАПАДНЫЙ КАЗАХСТАН
Индекс

*В Уральске первый компьютерный клуб появился довольно поздно — в сентябре-октябре 2001 года. Назывался он, конечно же, «**Арена**» (позже появилась и «**Матрица**» — второе самое популярное название для клубов), имел два десятка компьютеров и находился в самом центре города, в непосредственной близости от нескольких крупных вузов. Первое время — пока не открылись другие клубы — «Арена» пользовалась большой популярностью; наблюдателей порой было едва ли не больше, чем игроков. Но подолгу сидеть там не получалось: компьютеров в клубе было явно больше, чем позволяли санитарные нормы, поэтому через час-полтора начинала адски болеть голова.*

После появления «Арены» в городе открылось еще несколько клубов, но все они жили недолго. Уже к 2003-2004 гг. клубная культура пошла на спад. Но не потому, что интернет наладился — нет, с интернетом все по-прежнему было плохо (к тому же в клубах того времени интернета обычно и не было). Скорее всего, дело было в том, что клубы просто-напросто не окупались.

От кого ANDY
Откуда МОСКВА
Индекс

Я таких клубов, как в конце 90-х, в Москве не знаю. Сейчас все весело и хорошо, но уже не то — куда спокойнее и очень цивилизованно. А раньше вот весело и страшно было, господа!

Кому
Куда
Индекс места назначения

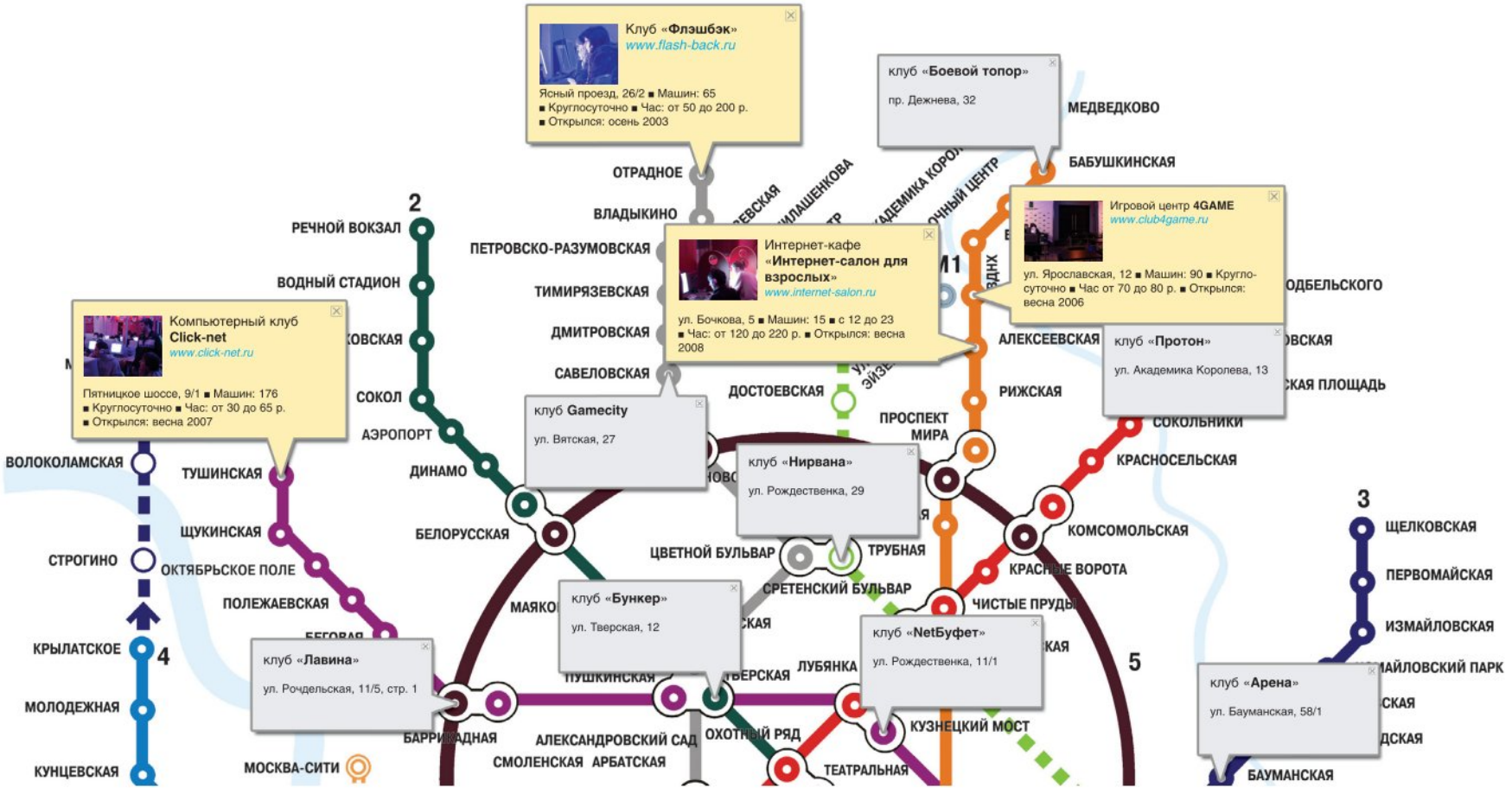
ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ

Будучи столицей, Москва всегда первая улавливает модные тенденции. Тут раньше, чем в других городах России, появились компьютерные игровые клубы, ярче, чем где бы то ни было, засияли звезды киберспорта, быстрее развивался домашний интернет. Сегодня Москва — это светящийся мириадами огней высокотехнологичный муравейник, опутанный витыми парами и заставленный вышками сотовой связи и Wi-Fi-передатчиками (по некоторым данным, кстати, наша столица — самый Wi-Fi-фицированный город мира).

Столь же стремительно развивается и столичная клубная культура: не успев появиться в конце 90-х, игровые клубы достигли апогея своего развития в начале века, а потом либо вымерли, либо эволюционировали, превратившись в интернет-кафе быстрого обслуживания, стильные игровые центры и помпезные салоны для своих.

Проследить развитие клубной культуры в таком мегаполисе, как Москва, особенно интересно. На этой карте мы отметили крупнейшие компьютерные клубы прошлого и настоящего (о многих из них рассказано в двух предыдущих статьях). Примечательно, что из «старичков» сохранились только одна AstalaViSta и открывшаяся зимой 1997-1998-го «Формоза», да и та сейчас не столько компьютерный клуб, сколько интернет-кафе для посетителей магазина.

Обратите внимание, что сегодня крупных клубов куда меньше, чем в 90-е, а из названия почти пропало слово «игровой» — теперь такие заведения зовутся не иначе как «интернет-кафе», «интернет-салон» или даже internet-lounge.

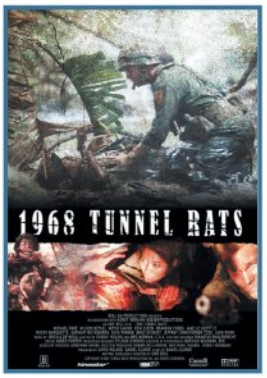


ПИОНЕРСКАЯ
МЕЖДУНАРОДНАЯ
ФИЛЕВСКИЙ ПАРК
СЛАВЯНСКИЙ БУЛЬВАР
МИНСКАЯ
ПАРК ПОБЕДЫ
СУДОСТРОИТЕЛЬНАЯ
ПАРК КУЛЬТУРЫ
ФРУНЗЕНСКАЯ
ПЛОЩАДЬ РЕВОЛЮЦИИ
КУРСКАЯ
КИТАЙ-ГОРОД
НОВОКУЗНЕЦКАЯ
ДОБРЫНИНСКАЯ
ПАВЕЛЕЦКАЯ
НОВОКОСИНО
РЕЕВО
8
ПЕРОВО
ШОССЕ ЭНТУЗИАСТОВ
РИМСКАЯ
АВИАМОТОРНАЯ
ПЛОЩАДЬ ИЛЬИЧА
ПРОЛЕТАРСКАЯ
ДУБРОВКА
КУЗЬМИНКИ
РЯЗАНСКИЙ ПРОСПЕКТ
ВЫХИНО
КОЖУХОВСКАЯ
ПЕЧАТНИКИ
ВОЛЖСКАЯ
ЛЮБЛИНО
БРАТИСЛАВСКАЯ
КОЛОМЕНСКАЯ
АВТОЗАВОДСКАЯ
ТУЛЬСКАЯ
НАГАТИНСКАЯ
НАГОРНАЯ
НАХИМОВСКИЙ ПРОСПЕКТ
ВАРШАВСКАЯ
11
ЧЕРТАНОВСКАЯ
КАХОВСКАЯ
СЕВАСТОПОЛЬСКАЯ
ОРЕХОВО
ДОМОДЕДОВО
КРАСНОГВАРДЕЙСКАЯ
2
ШАБОЛОВСКАЯ
ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ
АКАДЕМИЧЕСКАЯ
ПРОФСОЮЗНАЯ
КОНЬКОВО
ТЕПЛЫЙ СТАН
ЯСЕНЕВО
БИТЦЕВСКИЙ ПАРК
6
УНИВЕРСИТЕТ
ПРОСПЕКТ ВЕРНАДСКОГО
1
ЮГО-ЗАПАДНАЯ
НИКУЛИНСКАЯ
ОЛИМПИЙСКАЯ ДЕРЕВНЯ
ВОСТРЯКОВО
ТЕРЕШКОВО
СОЛНЦЕВО
БОРОВСКОЕ ШОССЕ
НОВОПЕРЕДЕЛКИНО
Л2
АННИНО
УЛИЦА СТАРОКАЧАЛОВСКАЯ
БУЛЬВАР ДМИТРИЯ ДОНСКОГО
9
УЛИЦА СКОБЕЛЕВСКАЯ
БУЛЬВАР АДМИРАЛА УШАКОВА
Л1
УЛИЦА ГОРЧАКОВА
БУНИНСКАЯ АЛЛЕЯ
Internet-lounge «библиitека»
www.internet-lounge.ru
Новинский бульвар, 8 ■ Машин: 39 ■ с 10 до 24 ■ Час: от 180 до 270 р. ■ Открылся: декабрь 2008
Интернет-центр Cafemax
www.net.cafemax.ru
ул. Пятницкая, 25/1 ■ Машин: 300 ■ Круглосуточно ■ Час: 50 или 120 р. ■ Открылся: лето 2001
клуб MTF
Садовое кольцо
Компьютерный салон «Остров Формоза»
ул. Большой Трехсвятительский переулок, 2
клуб «Китайский летчик Джао Да»
Лубянский проезд, 25
Компьютерный клуб AstalaViSta
ул. Зеленодольская 36/2
клуб «Орки»
ул. Донская, 24
клуб «Полигон-2»
ул. Молодежная, 3
клуб «Свалка»
ул. Профсоюзная, 27
Клуб «Флэшбэк»
www.flash-back.ru
ул. Керченская, 1Б ■ Машин: 65 ■ Круглосуточно ■ Час: от 50 до 200 р. ■ Открылся: осень 2003
Смарт-клуб iTigra
www.itigra.ru
ул. Новороссийская, 14/2 ■ Машин: 80 ■ с 11 до 23 ■ Час: от 30 до 60 р. ■ Открылся: весна 2008
существующие клубы
клубы-долгожители
вымершие клубы

Игорь Запашный

ТОННЕЛЬНЫЕ КРЫСЫ

Недорогой хоррор по реальным событиям



- **Жанр:** темное царство
- **Режиссер:** Уве Болл
- **Сценарий:** Уве Болл, Дэн Кларк
- **В ролях:** Майкл Парэ, Уилсон Бэтел, Джейн Ле, Брэндон Фоббс, Роки Маркетт, Скотт Купер
- **Бюджет:** $8 млн

Пару лет назад Уве Болл взялся снимать фильм по мотивам войны во Вьетнаме — **1968 Tunnel Rats** («**Тоннельные крысы**»). И ничто не предвещало беды — в этот раз Уве даже работал по оригинальному сценарию, а не коверкал сюжет игры. Но в прошлом сентябре он осчастливил всех заявлением, что гамбургская **Replay Studios** (та самая, которая сделала блеклый стелс-экшен **Velvet Assassin**) разрабатывает игру — **1968 Tunnel Rats**.

«Точь-в-точь по моему фильму — я дал им сценарий, отправил множество атмосферных фотографий, а музыку для игры и фильма пишет один и тот же композитор. Я счастлив!» — Уве Болл не переставая показывал большой палец и расплывался в блаженной улыбке, хотя игровой трейлер навевал самые худшие воспоминания о 3D-акселераторах конца 90-х. Планировалось, что игра и фильм выйдут одновременно, но в результате игру то ли деликатно прикрыли, то ли выпустили мизерным тиражом в родной Германии и решили больше не позориться. Как бы то ни было, фильм уже в продаже, и получился он не только лучше самой игры, но и лучше многих других творений Уве (что, впрочем, немудрено).

Итак, Вьетнам, 1968 год. На передовую привозят партию свежего пушечного мяса из США. Духи жалуются, что дома кормили вкусно, а с фронтовой каши тошнит, мнут пайковые папиросы и расспрашивают ветеранов о бесконечных тоннелях, прорытых вьетконговцами для скрытой переброски отрядов. «Там хуже, чем в аду», — резюмирует стрелок с пустым взглядом: он дважды бывал под землей. После драматических сцен (повешение вьетнамского снайпера, проповедь в столовой, сеанс групповой тоски по родине) начнется экскурсия в ад. В тоннелях темно и тесно, перемещаться по ним можно по одному и только ползком. Через метр — ловушки. Из стен вываливаются скелеты в черной хэбэшной форме — так местные партизаны хоронят павших товарищей.

Коротко о главном: Уве Болл не слажал. «Тоннельные крысы» — нормальное B-movie о разборках в кромешной тьме, не хуже и не лучше того копеечного кинотовара, которым на телевидении заполняют эфирную сетку с двух до шести часов утра. Снят примерно в пяти декорациях, главным образом в глиняной трубе. Насилия много, почти как в шоу «**Звездные бои насмерть**», и оно весьма жуткое: одного американского вояку прямо в норе насаживают на бамбуковый кол, другому прокалывают шею — опять же бамбуком, третьего топят, четвертый сноровисто, за минуту, расчленяет труп, чтобы протиснуться вперед по тоннелю. Иногда глаз задерживается на удачных деталях вроде факелов из гильз. В целом — тягомотина, но точно не самое плохое кино старины Уве. Пересмотрите пяток новых российских премьер — многим нашим студиям до уровня Boll AG еще расти и расти.

«Худшим режиссером планеты» Болла может называть только тот, кто не понимает функций режиссера. Вообще-то он администратор, управленец, чья работа — следить за суетой на площадке. Первые полвека кинематографа продюсеры меняли постановщиков так же часто, как девушки меняют трусы-недельку, по нескольку человек за проект, и не всегда вспоминали о них в титрах. И правильно делали. С тех пор как режиссера начали ставить во главу угла, не так уж много управленцев создало бессмертные картины. Режиссер не творит, а *управляет*, и в этом смысле Болл довольно подкованный специалист. Несмотря на плохую репутацию, он организует съемки двух-трех картин в год, его фильмы выходят четко по плану, а компания неизменно оказывается в плюсе. Хотя, конечно, если вспомнить, как на аналогичном спелеологическом материале — «норы и их недружелюбные обитатели» — британец Нил Маршалл снял великий фильм ужасов «Спуск», то приходится признать, что Болл не гений. Но вы сами как — школу с золотой медалью окончили? То-то и оно.

По-настоящему Болл неприятен вот чем: у дядьки нет принципов. Как робот Бендер сгибал под прямым углом все подряд, так и Болл без малейшего смущения берется снимать фильм по мотивам чего бы то ни было, будь то видеоигры («**Один в темноте**», «**Дом мертвых**»), терроризм («**Постал**») или чужая война. В «Тоннельных крысах» есть и вертолет, эффектно пролетающий над пальмами, и черные мешки для демобилизовавшихся, и рыдающие морпехи, и вьетнамская девчушка с «калашниковым» (взята прямиком из «Цельнометаллической оболочки»), и даже напалм и дружба народов, которая, впрочем, продолжается недолго — пока горит свеча. Все это Болл где-то подсмотрел и старательно воспроизвел в «Крысах», просто чтобы было похоже на нормальный фильм о Вьетнаме.

Боллу не важно, о чем снимать, главное — организовать эти съемки; любую тему он раскручивает бесстрастно и вежливо, с резиновой улыбкой водителя, протягивающего права сотруднику ДПС. Болл слишком профессиональный режиссер, и у нас есть плохие новости: в следующий раз эту его улыбку мы увидим летом в экранизации **Far Cry**.

Оценка: 2/5

ДРАКОНИЙ ЖЕМЧУГ: ЭВОЛЮЦИЯ

Качественная и очень европейская экранизация японских комиксов, сделанная в основном китайцами

- **Жанр:** живой киномультфильм
- **Режиссер:** Джеймс Вонг
- **Сценарий:** Акира Тория
- **В главных ролях:** Джастин Чэтвин, Чоу Юнь-Фат, Джеймс Марстерс, Эмми Россам,
- **Бюджет:** $100 млн

Перед просмотром «**Драконьего жемчуга: Эволюции**» (Dragonball: Evolution) следует учесть две вещи. Во-первых, фильмы, подражающие стилистике и техническим приемам японских фильмов и японских комиксов, — это такой отдельный жанр, самый известный представитель которого — «**Плачущий убийца**» Кристофа Ганса. Во-вторых, фильм Dragonball: Evolution — экранизация целой серии японских комиксов Dragon Ball, трех аниме-сериалов, семнадцати полнометражных мультфильмов и не менее сорока консольных видеоигр — практически никакого отношения к ним не имеет.

Сценарий к Dragonball: Evolution сочинил Акира Тория, автор оригинального комикса, что только усиливает негодование поклонников. Кино получилось смешное (что аниме-экранизациям категорически противопоказано!), непафосное и незатянутое. Сюжет — единственная его слабость.

Простой школьник (да!) Гоку, парнишка с дыбом стоящими волосами и гайдзинской физиономией Джастина Чэтвина, должен, опередив демонического Пикколо — местного Волдеморта, — собрать семь волшебных палантиров (те самые Dragon Balls, которые на русский язык более-менее пристойно переводятся как «драконий жемчуг», да и то — не без двусмысленности).

В одной сцене Чэтвин похож на Элайджу Вуда, в другой — на Тоби Магуайра: он то собирает магические артефакты в подземном вулканическом царстве, то очень по-спайдермановски расправляется со школьными хулиганами. Но любой неоперившийся герой хорош ровно настолько, насколько хорош его наставник. В «Драконьем жемчуге» роль Гэндальфа и Оби-Вана Кеноби исполняет... Чоу Юнь-Фат! В шарфике и майке с анимешной девицей! Причем, в отличие от «**Пуленепробиваемого монаха**», здесь Юнь-Фату дали развернуться: он кривляется, издевается над юношей во время тренировки и норовит прихватить за задницу девицу-технофрика (Эмми Россам). Говорят, сам Тория очень хотел на роль наставника Джеки Чана, но тот предпочел сняться в «**Запретном царстве**».

Действие фильма начинается в мире, *вроде бы* похожем на наш (только шкафчики в школе электронные). Но он очень быстро превращается в специфическую аниме-реальность: злодеи летают на космическом корабле, мотоциклы складываются в капсулы, крепости поднимаются из-под земли. На экране мелькают файерболы всех форм и расцветок. При этом фильм обходится без ненужной стилизации (сгубившей «**Спиди-гонщика**»). Понимаете, просто сюжетная основа такая... Шутки визуальные, да, но не до такой степени, чтобы при виде Гоку, пытающегося победить бриолином непокорную прическу, зрителю слышался смех миллионов невидимых японцев. Драки, будь то самые дикие кульбиты, раздача файерболов или классическое ушу, никогда не перерастают в сумбурные потасовки, как в «**Стритфайтере**». Думается, сказалась твердая режиссерская рука Джеймса Вонга («**Пункт назначения**», «**Противостояние**») и влияние продюсера Стивена Чоу, автора гениальных «**Разборок в стиле кунг-фу**», знатока боевых искусств и поборника собственного уникального стиля живой киномультипликации.

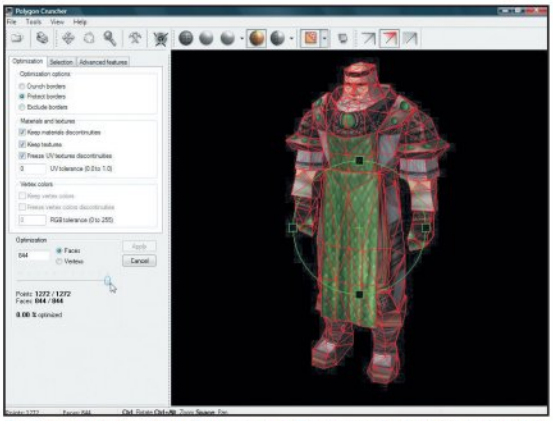
В целом получилось превосходное кино — с учетом первоисточника. Когда Гоку и Пикколо в финале наконец-то взмывают в небо, осыпая друг друга огненными шарами и беспорядочными ударами, смотрится это настолько живо, что даже забываешь, что перед тобой едва ли не самая заезженная сцена в истории японской мультипликации, которую мы видели как минимум в третьей «**Матрице**», десятке фильмов с Джетом Ли и еще четырех супергеройских лентах. И то, что ты в этой драке искренне болеешь за Гоку, доказывает, что герой перед нами поистине кэмпбелловский, что Dragon Ball повлиял на западную культуру не меньше, чем западная культура повлияла на Dragon Ball, и что Тория сполна вернул свой долг «**Звездным войнам**» и «**Человеку-пауку**».

Кстати, кинематографисты в фильм даже дракона добавили — в качестве бесплатного бонуса! +

Оценка: 4/5

3D-браузер

ACDSEE ДЛЯ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ



Элегантным движением курсора модель из 3 млн полигонов теряет в весе и становится моделью из 20 тыс. треугольников.

Мы все давным-давно привыкли рассматривать обычные растровые картинки в специальных программах наподобие **ACDSee**. А вот когда речь заходит о трехмерных изображениях, никому почему-то и в голову не приходит, что их тоже можно изучать в каком-нибудь браузере. Все сразу тянутся к кнопкам запуска громоздких 3D-редакторов вроде **3DS Max** или **Maya**. Это же, кстати, зачастую останавливает обычных игроков, не знакомых с трехмерным моделированием, от вскрытия некоторых игр. Трехмерные модели иногда лежат совершенно открыто, но вот чем их просматривать и изменять, многие себе просто не представляют.

А ведь программа для быстрого и удобного просмотра трехмерных моделей давно существует. **3D Photo Browser** компании **Mootools Software** (***www.mootools.com***) прекрасно справляется с самыми различными полигональными объектами. Утилита поддерживает форматы 3DS, A3D, COB, SCN, C4D, DXF, LW, LWB и LWM, а это значит, что в ней можно просматривать трехмерные каркасы, сделанные в 3DS Max, Maya, **Cinema 4D** и **LightWave**.

Файловый браузер 3D Photo устроен почти так же, как стандартный Windows-проводник, куда интереснее выглядит вьювер. Когда вы выбираете нужную модельку, наводите на нее курсор и нажимаете Enter, программа автоматически выдает огромное количество данных. Сообщает, из какого числа полигонов состоит объект, показывает основные материалы, использованные при создании модели, в отдельном окне демонстрирует наложенную текстуру, можно даже посмотреть иерархию 3D-сцены.

Можно настроить режим просмотра. Показывать модель «как есть», в виде полигональной сетки, с наложенными текстурами и с включенным сглаживанием. Для быстрого просмотра удобней всего использовать «голый» каркас, а для детального изучения каждого объекта — режим полного текстурирования.

Проблемы могут возникнуть только при просматривании моделей, состоящих из нескольких десятков тысяч полигонов. В этом случае даже самые мощные процессоры и видеокарты начинают захлебываться, а 3D Photo Browser подвешивает систему. Но и на этот случай у разработчиков припасено маленькое лекарство — модуль **Polygon Cruncher**. Он на лету определяет число полигонов в каждой модели (причем умеет работать и с большими сценами, а не только с одиночными объектами) и оптимизирует полигональную сетку так, чтобы ее отображение не сильно загружало систему. Штука, на самом деле, абсолютно уникальная — даже в больших 3D-редакторах настройки сетки занимают обычно массу времени, а тут достаточно вбить параметры один раз и можно просматривать 3D-объекты любой сложности без видимых тормозов, попутно делать красивые скриншоты, повышая детализацию и накладывая текстуры в нужных местах. Еще один немаловажный момент — проведенную оптимизацию каркасов можно, не отходя от кассы, тут же применить к любой модели. То есть избавить себя от нелегкого труда, скажем, при игровом моделировании.

Бесконечная эволюция

ПОЧЕМУ ИГРЫ ИМЕЮТ СВОЙСТВО ЗАКАНЧИВАТЬСЯ

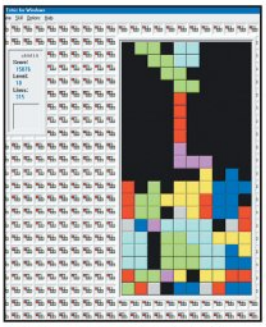
На заре своей эволюции игры в большинстве своем были бесконечны. Взять, к примеру, тетрис, Pac-Man или компьютерный вариант настольного тенниса (две дощечки и мячик, скачущий между ними). Надпись Game Over появляется в них только тогда, когда игрок совершит какую-нибудь оплошность. Если совсем не ошибаться, то теоретически можно играть бесконечно. Фигурки будут падать в виртуальный стакан все быстрее, для голодного колобка будут генерироваться все новые уровни с все большим числом врагов, мячик будет со скоростью света сновать между левым и правым краем экрана.

Даже очень сложные ролевые миры MUD по сути своей были бесконечными. Компьютер каждый раз предлагал играющему новую уникальную ситуацию, из которой нужно было выпутываться каждый раз по-разному. Но игры взрослели, разработчики старались сделать нам как можно более красиво. В какой-то момент случился перехлест. Алгоритмы генерации игровых миров не могли обеспечить должного уровня качества. По-настоящему красиво можно было сделать только вручную. К тому же разработчики поняли, что концепция бесконечной игры ущербна. Даже самая увлекательная история должна рано или поздно заканчиваться.

Тем не менее алгоритмы случайной генерации используются и по сей день. Вот только их развитие застыло где-то на уровне 1990 года. Ничего нового с тех пор не появлялось. Даже генераторы карт для стратегий продолжают работать по примитивным принципам. Во время создания уровня учитывается лишь незначительное число параметров. Движок оценивает расположение баз и точки появления юнитов, смотрит, чтобы от одной базы до другой можно было беспрепятственно добраться, следит, чтобы ресурсы не были окружены непроходимым ландшафтом. По сути, все. Именно поэтому любую сгенерированную карту приходится дорабатывать вручную. Самое забавное во всем этом то, что разработать более совершенные алгоритмы потокового клепания все новых и новых карт не так уж сложно. Более того, на бумаге подобного рода механизмы давно существуют. Вот только дальше концепции эволюция не движется. Никому, кроме нас, игроков, не нужно, чтобы игра могла «сама себя создавать». Издатели хотят зарабатывать на аддонах, разработчики — привлекать дополнительное внимание к игре за счет редактора карт (а зачем он нужен, если все может сделать генератор?).

А ведь как было бы здорово, если бы генераторы ландшафтов развивались в ногу с самими играми. Только представьте. Бегаешь ты по пустошам **Fallout 3** — и конца-краю им не видно. Несешься по ночному городу из **Burnout Paradise**, улицы плавно перетекают в шоссе, ты выезжаешь из города, потом из штата, несешься по побережью... С точки зрения алгоритмов построить такую закономерность довольно просто.

Но эволюция «игровой бесконечности» пошла несколько иным путем. Вместо постоянного наращивания территории разработчики стремятся сделать бесконечным геймплей. MMORPG, сетевые шутеры... число локаций в них ограничено, но играть можно годами. Тем не менее и сейчас еще появляются игры с ничем не ограниченным эксплорингом (т.е. изучением игрового мира). В основном, правда, в инди-секторе. Например, совсем недавно Дерек Ю (это он создал гениальную **Aquaria**) выпустил очередную свою игру — **Spelunky**. По сути это бесконечный платформер, в котором каждый следующий экран генерируется на лету. Вот только «алгоритм сборки» учитывает сотни самых различных параметров, и каждый уровень получается совершенно непохожим на другие.



Тетрис — классический пример бесконечной игры. Теоретически бесконечной. На практике время жестко ограничено скоростью реакции игрока.

По винтикам...

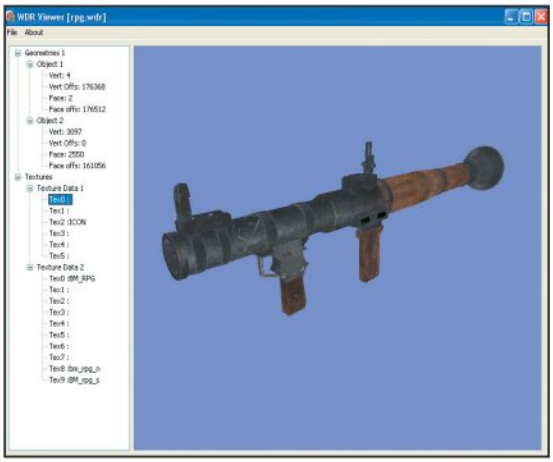
КАК ДОСТАТЬ МОДЕЛИ ИЗ GTA 4

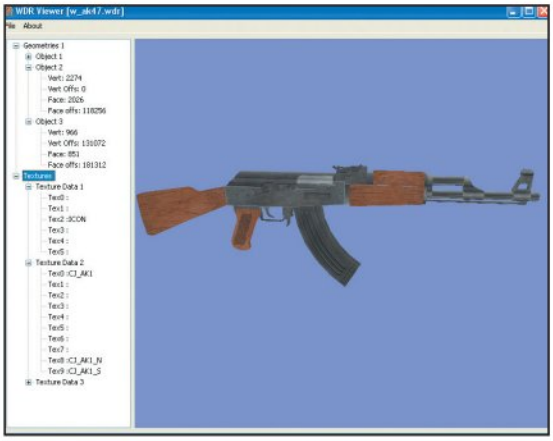
ZModeler 2 — первый трехмерный редактор, который подружился с GTA 4.

На форуме «Игромании» и в своих письмах вы регулярно спрашиваете нас, как выдернуть из **GTA 4** модельки транспортных средств, зданий, персонажей, интерьеров и оружия. Отвечаем. До недавнего времени реализовать задуманное можно было только одним способом — с помощью компактной утилиты **3D Ripper DX** (***www.deepshadows.com/hax/3DRipperDX.htm***), которая изначально создавалась для захвата 3D-кадров или конкретных сценок (модели + текстуры + шейдеры) из компьютерных игр, использующих графическую библиотеку **Direct3D**. Работало все это следующим образом. Надо было указать путь к подопытной игре (пункт **Please Select DirectX9 Application to Analize**), кликнуть по кнопке **Launch**, нащелкать десяток-другой интересных кадров, используя горячую клавишу, после чего импортировали полученные файлы в любой 3D-редактор, умеющий обрабатывать 3DR-файлы (например, **3DS Max**). Однако назвать описанный метод универсальным язык не поворачивается: при «фотографировании» локаций GTA 4 сильно тормозит, а иногда даже зависает, риппер частенько пропускает нужные трехмерные модельки с закрепленными за ними текстурами, а открытие увесистых 3D-кадров в «Максе» на слабых машинах порой затягивается на долгие часы...

С появлением мощных комплексных редакторов (**OpenIV**, **SparkIV** и им подобных), позволяющих просматривать ресурсные файлы, декомпилировать SCO-скрипты, а самое главное — работать с игровыми архивами всех сортов и мастей, задачка намного упростилась. По сути, осталось решить одну-единственную проблему: разобраться, как преобразовать извлеченные модели в один из общепринятых форматов (3DS, OBJ, LWO, X). Но вот беда — большинство GTA-кодеров не стали утруждать себя дотошным изучением структуры файлов, в которых описываются модели, нормальных плагинов и конвертеров не было довольно долго. Исправить сложившуюся ситуацию решил Олег Мелашенко — создатель **ZModeler 2**. Почти сразу после релиза GTA 4 на PC он принялся за написание фильтра, предназначенного для импорта WFT-файлов, в которых скрыты все модели транспорта (это и автомобили, и мотоциклы, и вертолеты, и катера).

Формат WFT довольно сложный, поэтому разработка затянулась на несколько месяцев. Но теперь все готово, WFT-плагин вжился в «Занозу» и полностью работоспособен. Итак, давайте разберемся, как с ним работать. Первым делом вооружитесь каким-нибудь редактором IMG-файлов GTA 4 — скажем, OpenIV (***www.openiv.com***). Запустите архиватор, выполните команду **Файл/Открыть** и выберите графический архив **vehicles.img** из директории **\pc\models\cdimages** с установленной игрой. В окне приложения отобразится список входящих в базу моделей и текстур. Щелкните по любой WFT-записи правой кнопкой мыши и в контекстном меню выберите пункт **Извлечь...** Затем скачайте последнюю версию ZModeler 2 с официального сайта (***www.zmodeler2.com***), откройте программу и командой **Файл/Импортировать** подгрузите нужную WFT-модель. Вот, собственно, и все. Что делать дальше? Например, протюнинговать стандартный болид (привинтить парутройку добавочных выхлопных труб и спойлеров, модифицировать форму кузова) и экспортировать его в **Test Drive Unlimited** или **FlatOut 2** — программа позволяет вытворять и не такое.





Просматривать и конвертировать модели оружия/персонажей из GTA 4 удобнее всего в WDR Viewer.

Как быть с **WDR**-файлами, которые проживают в архивах **weapons.img** и **playerped.rpf**? Тут тоже нет ничего сложного. Можно воспользоваться крохотной программкой **WDR Viewer** (***www.coderman.org.ru/index.php?id=21***). Она позволяет просматривать и конвертировать модели оружия и компонентов, определяющих внешний вид главного героя, в файлы с расширением **.wef**, которые, в свою очередь, можно подгрузить в 3DS Max, используя скрипт **Wef Importer**. Чтобы импортировать в «Макс» модель формата WDR, придерживайтесь следующего алгоритма. Выудите любой WDR-файл из архива **weapons.img** или **playerped.rpf** (проживают в директории **\pc\models\cdimages** с GTA 4). После этого запустите исполняемый файл **WDR_Viewer.exe**, выполните команду **File/Open** и в открывшемся диалоговом окне укажите полный путь к модели. Далее командой **File/Export** перегоните файл в формат WEF. Запустите 3DS Max и в меню **Max Script** выберите пункт **Run Script...** Укажите полный путь к скрипту **wef_import.ms** (входит в комплект поставки с WDR Viewer) и нажмите кнопку **Открыть**. На передний план выйдет окошко **Wef Importer**. Щелкните по кнопке **Import *.wef** и откройте экспортированную из WDR Viewer 3D-модель.

Гордон Фримен по частям

КАК ИЗВЛЕЧЬ МОДЕЛИ ИЗ HALF-LIFE 2

О том, как наша локализаторская студия Format C: локализует моды для самых разных игр, мы вам уже несколько раз рассказывали. Письмами со всевозможными вопросами вы нас после этого уже успели завалить по самую маковку. Чаще всего вы спрашиваете про то, как выудить различные модельки из **Half-Life 2** (дело в том, что в модах мы их иногда немного перерисовываем и правим текстуры). Причина вашего замешательства вполне понятна. Все модели HL2 создаются в редакторе XSI, а чтобы их как-то изменить, вы чаще всего пытаетесь воспользоваться «Максом». Чтобы подружить 3DS Max и XSI-модели, существует программа **Half-Life 2 MDL Importer**, она за считаные секунды перегоняет MDL-файлы в формат, понятный большинству 3D-редакторов.

Чтобы начать операцию «Конвертация», сначала скачайте и установите утилиту (например, с сайта **Halflife2.filefront.com**), запустите EXE-файл и в появившемся окне выберите пункт **Import**. Определите, файл какого типа вы хотите импортировать (в нашем случае MDL), пропишите полный путь до модели (лежат в папке **Model**) и кликайте **Ok**. После этого не забудьте указать, куда сохранить конвертированные файлы.

Если вы уже радостно потираете руки в предвкушении, как подгрузите все эти модели в другие игры, то радоваться рано. MDL Importer выдирает только каркасы, но не их анимацию.

Узнаете Толстяка из Left 4 Dead? Его модель тоже скрывается под XSI-личиной.

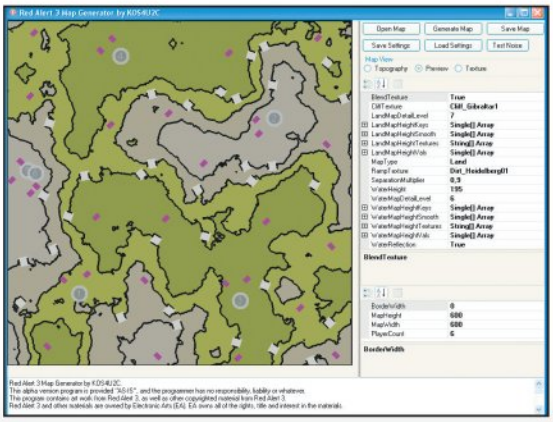
В следующих версиях программы, вероятно, появится и аниматорный граббер, но пока все движения Гордона Фримена или какого-нибудь комбайна придется отрисовывать вручную (это не один день кропотливого труда).

Процедурный контент

КАРТА ДЛЯ RED ALERT 3 ЗА... МИНУТУ

Раз уж мы заговорили о генераторах карт, то давайте поговорим и о конкретных примерах. Мы привыкли к тому, что подземные локации в **Diablo 2** и **The Elder Scrolls 4: Oblivion** склеиваются умной машиной из готовых кусочков, существа в **Spore** записываются в форме ДНК-паспорта, а все трассы в **Audiosurf** создаются на основе музыкальных композиций по строгим математическим правилам. А вот с генераторами для RTS пока не все ладно. Официальные можно пересчитать по пальцам. На помощь приходят фанаты.

Именно благодаря стараниям народных умельцев на свет появился **RA3 Map Generator** — программа автоматического создания скирмиш-карт для **Command & Conquer: Red Alert 3**. Разумеется, мы не могли пройти мимо столь занятного инструмента. Тут же скачали архив и принялись детально изучать приложение. Первое, что нас удивило, — очень простой и логичный интерфейс. Большинство фанатских генераторов обычно работают через консоль, в RA3 Map Generator же абсолютно все элементы визуализированы. При этом самые необходимые из них находятся под рукой. Рабочая область состоит из окна предпросмотра (занимает всю левую часть), нескольких полей параметров (под них отведена правая область программы), набора кнопок, позволяющих загружать/сохранять проекты и настройки, а также логов, в который записываются все действия пользователя и предупреждения об ошибках.



Еще одно отличие RA3 Map Generator от других генераторов состоит в том, что он позволяет изменять множество различных параметров (а не 5-6, как другие). Здесь можно задать не только поддерживаемое число игроков и размер территории, но и, скажем, изменить характер и степень «зашумления» местности, отрегулировать уровень воды, выбрать из списка приглянувшиеся текстуры для горных и равнинных участков. Важный момент: если вы ограничитесь лишь настройкой базовых характеристик, доверив просчет остальных атрибутов программе, то в конечном счете практически со 100%-ной вероятностью получите посредственную, а то и вовсе неиграбельную карту. Так что настоятельно рекомендуем не лениться, а отрегулировать все параметры.

Когда закончите, нажмите кнопку **Generate Map**. С учетом введенных вами данных утилита автоматически сформирует ландшафт местности, обозначит дороги и тропинки, распределит по игровой арене стартовые отметки (да так, чтобы они располагались максимально далеко друг от друга), после чего скомпилирует исходные файлы в формат игры. Вам лишь останется сохранить уровень (кнопка **Save Map**) в каталог **C:\Documents and Settings\(ваш логин в операционной системе)\Application Data\Red Alert 3\Maps** и протестировать его.

Если папка **Application Data** не отображается, в окне проводника выберите **Сервис**, далее пункт **Свойства папки**, перейдите на закладку **Вид** и отметьте флажком пункт **Показывать скрытые файлы и папки**. Кстати, сгенерированную карту можно довести до ума в официальном редакторе игры **World-Builder**. Там можно выровнять баланс, добавить на уровень различные декорации и вейпойнты, написать парочку несложных скриптов, провести оптимизацию. А можно поступить и наоборот. Подгрузить одну из официальных или собственную карту, сделанную в World-Builder, в RA3 Map Generator и изменить ее основные параметры и внешний вид. Да, чуть не забыли. Скачать RA3 Map Generator вы можете с нашего сайта ***www.igromania.ru/Igrostroy***.

Убийца комбайнов

САМЫЙ ПРОСТОЙ СПОСОБ ИЗМЕНИТЬ БАЛАНС HALF-LIFE 2

Модостроители тратят многие недели и месяцы, чтобы создать очередное неофициальное дополнение с необычным геймплеем. Они моделируют карты, перерисовывают текстуры, пишут новые диалоги... Но есть несколько способов модификации игры, которые по плечу абсолютно любому игроку. Сегодня мы расскажем вам о том, как изменить в игре баланс оружия. На все про все у вас уйдет от силы минут двадцать.

Если проходить HL2 с одной лишь базукой, то геймплей больше напоминает какой-нибудь Painkiller или Serious Sam.

Взять, к примеру, базуку. Ее боекомплект по умолчанию — всего три снаряда. А для того, чтобы уничтожить самого завалящего страйдера, их нужно целых семь. Вот и получается, что используется это оружие от силы раз десять за всю игру. Но ничто не мешает нам расширить магазин базуки до... бесконечности. Для этого достаточно открыть в любом текстовом редакторе файл **hl2\scripts\weapon_rpg.txt**, найти в нем строчку **clip_size -1** и изменить значение на единицу без минуса. Теперь даже когда на счетчике ракет будет красоваться ноль — базука будет продолжать стрелять, скорострельность даже немного увеличится (время перезарядки при отсутствии патронов равно нулю).

Точно так же можно поступить и с автоматическим оружием. Например, с SMG. Скорострельность автоматов менять не стоит (они и так выплевывают кусочки свинца очень быстро), а вот дополнительные патроны в обойме не помешают. Открываем в текстовом редакторе файл **..\hl2\scripts\weapon_smg1.txt**, находим строку **clip_size 45** и меняем 45 на 100 или 1000. Чтобы увеличить число подствольных гранат, пропишите параметру **secondary_ammo** значение **SMG1**.

От руки

НУЖЕН ЛИ ПЛАНШЕТ АНИМАТОРАМ И 3D-МОДЕЛЛЕРАМ

То, что планшет сильно облегчает работу художников, никто обычно не спорит. Оно и понятно, не приходится отрисовывать линии бумажного наброска при помощи путей и мышки, красить заливкой и по пикселям выводить мелкие детали. Несколько взмахов цифровой ручкой — и уже почти готова красивая картинка.

А вот нужен ли планшет аниматору или 3D-моделлеру — вопрос открытый. Всех трехмерщиков можно разделить на две непримиримые группировки: тех, кто работает только с планшетом, и тех, кто предпочитает стандартную пару мышка/клавиатура. Есть еще небольшая каста, которая творит при помощи специальных приборов, но об этом мы вам уже рассказывали в прошлом номере «Игромании».

Так все-таки, какие же преимущества дает планшет в каком-нибудь **3DS Max** или **ZBrush**?! Один из самых главных, но далеко не самых очевидных плюсов — точность позиционирования. Мышка работает в относительной системе координат. Чтобы передвинуть курсор из одной части экрана в другую, моделлеру приходится провести манипулятор по коврику. Курсор в этот момент, разумеется, скользит по экрану в заданном направлении. Это далеко не всегда удобно. Во время некоторых манипуляций можно зацепить курсором различные активные области — и придется начинать все сначала. Система же координат планшета намертво привязана к экрану. Можно оторвать перо от поверхности, ткнуть им в любую область, и курсор молниеносно переместится в указанную точку.

Второй плюс планшетов — возможность совершать плавные движения. Например, описать мышкой мягкую дугу практически невозможно — получится ломаная линия. С планшетом таких проблем нет. Можно забыть про всевозможные инструменты сглаживания и рисовать контуры от руки — так, как это делают художники. В «Максе» это не так уж важно, а вот в том же ZBrush весьма и весьма.

Часто противники планшетов приводят вот какой довод: дескать, на планшете можно работать только специальной ручкой, на которой может быть максимум две кнопки, а значит дополнительные функции придется вызывать с клавиатуры. Это не совсем верно. Большинство профессиональных планшетов продаются вместе со специальными мышками, которые мало того что работают в фиксированной системе координат, так еще и позволяют использовать третье измерение. Чуть надавил на мышь, удалил картинку в 3D-редакторе, приподнял — приблизил.

Есть у планшетов и еще одно немаловажное свойство. Они реагируют на уровень наклона пера и на силу его давления. Если правильно настроить 3D-редакторы (иногда для этого придется скачивать специальные плагины), то можно поворачивать трехмерные модели легким наклоном стилуса. Приноровившись, некоторые моделлеры начинают работать в 2-3 раза быстрее.

Единственная ошибка, которая может привести к окончательному и бесповоротному разочарованию в планшетах, — это неверный выбор. Купив единожды дешевый китайский девайс (отечественный рынок ими сейчас перегружен), можно разочароваться в планшетах раз и навсегда. Потому что китайские поделки — это и не планшеты вовсе, а «модернизированные коврики». Они не реагируют на наклон, воспринимают лишь парутройку степеней нажатия и напрочь отказываются дружить с 3D-мышками.

INTERNET@IGROMANIA.RU
Алена Ермилова

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

7 игр и 1 компания

Marvel Universe — вторая попытка привести в онлайн Человека-паука, Капитана Америку, Невероятного Халка, Сорвиголову и еще 5000 персонажей знаменитой вселенной.

В январе мы с удивлением писали об амбициях **Red Eagle Entertainment** (REE), счастливой обладательницы прав на создание любой продукции по книжной вселенной Роберта Джордана «**Колесо времени**» (The Wheel of Time). REE, напомним, собиралась выпустить по мотивам книги одновременно три фильма, MMORPG и несколько однопользовательских игр для всех платформ (консоли, PC, мобильные телефоны). В индустрии посчитали, что стартап основан для отмывания денег, и предпочли не придавать новости особого значения.

Но сейчас — история еще более невероятная. Помните MMORPG **Marvel Universe Online**, которую **Cryptic Studios** разрабатывала под крылом **Microsoft**? Работы свернули в прошлом феврале, когда в Microsoft якобы решили, что **World of Warcraft**, как ни старайся, все равно не обскакать, а значит, и пытаться не надо. Но не прошло и недели после отмены MUO, как Cryptic сообщила, что продолжит работу над супергеройской MMOG — правда, не по мотивам комиксов Marvel, а по вселенной Champions. Мы тогда решили, что Marvel, Cryptic и Microsoft, вероятно, не сошлись характерами и вздумали помериться силами: Microsoft отказалась финансировать Cryptic, а студия ей в пику переметнулась к **Atari** и использовала свои MUO-наработки на благо другого издателя.

С тех пор прошел год. За это время рынок супергеройских MMOG здорово изменился: Cryptic почти закончила работу над Champions Online, **Sony Online Entertainment** успела анонсировать **DC Universe Online**, а **NCsoft** слила не слишком успешные, но по-прежнему прибыльные **City of Heroes** и **City of Villains** в один проект. И вот недавно, когда все и думать забыли про MUO, эта история получила захватывающее продолжение.

В середине марта калифорнийская компания **Gazillion Entertainment** (вы тоже про нее первый раз слышите, да?) выпустила пресс-релиз, страшно похожий на дурную первоапрельскую шутку. Итак, стартап Gazillion, состоящий из трехсот человек, уже довольно долгое время работает над множеством онлайновых AAA-игр. Сейчас у них в рукаве без малого семь проектов, в том числе MMOG по комиксам Marvel (контракт заключен на 10 лет!), игра **LEGO Universe** (ее разрабатывает известная студия **NetDevil**, которая, оказывается, теперь принадлежит GE) и детская (казуальная?) игра **Super Hero Squad**, релиз которой назначен на 2010 год. Остальные четыре проекта пока не анонсированы, но точно известно, что хотя бы один из них — собственная разработка, а не игра по сторонней лицензии.

Что касается самой **Marvel Universe** (новое рабочее название MUO), то ее делает внутренняя студия GE **Gargantuan**, основанная в начале 2009 года. Кто и чем заведует в Gargantuan, неизвестно — на их сайте висит одинокое объявление «Now hiring!» — не слишком обнадеживающе для компании, которая разрабатывает игру по многомиллионной лицензии.

Чего ждать от Marvel Universe, мы даже предположить не решимся. С одной стороны — никому не известные Gazillion Entertainment, Gargantuan и их глава **Роб Хаттер**, бывший венчурный капиталист, который называет **World of Warcraft** «чересчур сложным, пугающим широкую аудиторию». С другой — Marvel, которая явно не продаст лицензию на 10 лет кому попало, и радостные заявления ветеранов онлайна из NetDevil, которые наконец-то нашли всемогущего покровителя. В одном уверены — об этой компании с семью AAA-проектами мы еще не раз услышим.

Сборщик налогов пришел

В начале года владельцы платформы **Worlds.com** подали в суд на южнокорейского онлайнового гиганта **NCsoft** — утверждалось, что компания использует запатентованные Worlds.com технологии, но не платит лицензионных отчислений.

Иск привел в недоумение не только NCsoft, но даже судей — какие такие отчисления, за что? А оказалось, что в 2000 году Worlds.com подала патентную заявку на «систему или метод, позволяющий пользователям взаимодействовать в виртуальном пространстве». Сами понимаете, что теоретически под это определение подпадает любая онлайновая игра. NCsoft стала первой жертвой только потому, что это иностранная компания, ведущая деятельность в Америке, и защищаться в американском суде ей будет значительно сложнее.

«Строим лучшие миры — вместе!» — девиз Worlds.com. Правда, пока у них получается только мешать создателям уже существующих виртуальных миров, притом весьма успешных.

Тогда особого значения инциденту никто не придал — очевидно ведь, что, удовлетвори суд иск против NCsoft, Worlds.com начнет требовать денег и с остальных онлайновых операторов. Но теперь худшие ожидания начинают сбываться: в ходе судебного разбирательства глава Worlds.com Том Кидрин заявил, что, выиграй он дело у NCsoft, он «безусловно» возбудит дела против **Blizzard**, **Linden Lab** и любой другой компании, которая не захочет платить лицензионных отчислений. А там остается два варианта развития событий. Либо суд обязывает все корпорации платить Worlds.com (что наверняка повлечет за собой увеличение платы за игру), либо кто-нибудь богатый и мудрый вроде Blizzard или Google выкупит Worlds.com вместе с их спорным патентом и... примет великодушное решение лицензионных отчислений не брать.

Равенство полов

Разнополые браки можно заключать во многих MMORPG, а вот в **Dream of Mirror**

Встречайте, счастливая парочка. Ну и что, что они обе девчонки — с некоторых пор подобные сцены ревности, надо думать, не редкость в Dream of Mirror Online.

Коротко о важном

■ Президент SOE **Джон Смидли** объявил, что **The Agency** и **DC Universe Online**, разрабатываемые для PC и PS3, выйдут не раньше 2010 года. В SOE считают, что от успеха этих двух проектов зависит не только будущее компании (вспомните, как подмочил ее репутацию недоделанный **Vanguard: Saga of Heroes**), но и будущее всего жанра. Их можно понять — если стелс-MMOG и супергеройский экшен провалятся, засилью штампованных фэнтези-MMORPG будет почти нечего противопоставить.

■ Исполнительный продюсер **Cryptic Studios** Билл Ропер признался, что **Champions Online**, которые должны выйти «весной», сначала появятся на PC, и лишь затем — на консолях (на **Xbox 360** и, вероятно, на **PS3**).

■ Согласно отчету **PC Gaming Alliance**, годовой оборот всего PC-рынка составляет $11 миллиардов, из которых один миллиард ежегодно приносит **World of Warcraft**, а еще один — «несколько успешных азиатских MMOG», перечислять которые почему-то посчитали ненужным.

■ **Funcom**, стремясь наскрести хотя бы несколько сотен тысяч активных подписчиков **Age of Conan: Hyborian Adventures**, планирует полностью переделать PvP-бои и добавить новую систему гильдий.

Интерфейс The Agency один в один слизан с шутера. Но обратите внимание на левый верхний угол: вероятно, можно будет переключаться между несколькими персонажами.

■ Шестая ежегодная встреча EVE-комьюнити **EVE Online Fanfest 2009** пройдет 1-3 октября. Забронировать самолет до Рейкьявика, гостиницу и билеты на шоу можно в официальном блоге разработчиков ***EveOnline.com*** уже сейчас. Удовольствие обойдется примерно в $800. Считайте, что нам повезло, в прошлом году исландская крона сильно упала по отношению к остальным валютам, поэтому теперь поездка в «ледяную страну» обойдется раза в два дешевле, чем раньше (если к октябрю, конечно, с мировой экономикой не произойдет чего пострашнее).

Online с недавних пор разрешены браки однополые. Теперь в игре можно встретить двух обнимающихся танцовщиц или, того хуже, охотника, гм, целующегося с фехтовальщиком. Это спорное нововведение появилось не из уважения к гей- или лесби-комьюнити, а для удобства игроков.

Как и во многих других MMOG, в DoMO виртуальные супруги могут лечить друг друга во время битвы или телепортироваться туда, где находится их вторая половинка, — с точки зрения геймплея это очень выгодно. Поэтому разработчики решили, что, запрещая жениться аватарам одного пола, они существенно ограничивают в правах людей, которые играют за этих персонажей. Что и было спешно исправлено. Странно, что в Китае на Dream of Mirror Online еще не наложили табу — казалось бы, скелеты WoW куда безопаснее, чем однополые браки. Хотя китайцам с их демографической политикой такие игры только на руку.

Никаких вам MMOG

В апрельском номере «Игромании» мы писали, что к тридцатилетию знаменитой текстовой MUD **Zork** Activision выпускает игру **Legends of Zork** (***www.legendsofzork.com***), возможно, полноценную клиентскую MMOG.

Сюжет Legends of Zork вертится вокруг разразившегося экономического кризиса, поэтому все монстры тут «безработные» и «сокращенные».

Но тем, кто играл в Zork в 70-80-е, сейчас за сорок лет, и возрастных поклонников MUD совершенно не радовало, что в их уютный мирок нагрянут орды оголтелых подростков и китайских фармеров.

Теперь игра вышла, и оказалось, что нашумевшая Legends of Zork — обычная казуальная браузерка, монетизирующаяся за счет рекламы и микротранзакций. Зато играть в нее можно и с компьютера, и с нетбука, и с iPhone (что особенно подчеркнул Дилан Коллинз, генеральный директор студии-разработчика **Jolt Online Gaming**) — чтобы ни на минуту не отрываться.

Эти ваши f***ing квесты

Выступая с докладом на GDC 2009, бывший (сейчас он разрабатывает неанонсированную MMOG Blizzard) ведущий геймдизайнер **Wrath of the Lich King** Джеффри Каплан рассказал об особенностях квестостроения World of Warcraft.

Как мы уже не раз отмечали, квесты — основа WoW. Всем известно, как ревностно Blizzard относится к спидраннерам и виртуальным исследователям (о них читайте в 136 и 137 номерах «Игромании»), не желая пускать игроков туда, куда им не положено. Такой контроль — палка о двух концах. Игрокам, конечно, не нравится («Надоели за ручку водить!»), но, как ни парадоксально, это делает геймплей более насыщенным. «Квесты позволяют показывать игроку мир в той последовательности, в которой мы задумали», — говорит Каплан. Словно главы книги, которые должны идти в строгом порядке.

В то же время, по логике Blizzard, нельзя чересчур увлекаться «написанием истории»: «Игра — это вам не f***cking книжка, что вы мните себя шекспирами? Люди пришли играть и развлекаться, а не наслаждаться нашими литературными экспериментами. Кому нужны длинные квесты, их никто не читает!» А игрок, не прочитавший квест, теряет нить повествования и потихоньку остывает к игровому миру. Ему уже не кажется, что происходящее вертится вокруг него, он перестает чувствовать себя властелином вселенной и вспоминает, что игру кто-то *сделал*. И это — поворотный момент. Когда человек неожиданно осознает, что все происходящее — всего лишь игра, он потерян для разработчика. Чтобы такого не происходило, для WoW установили очень строгие ограничения: не более 511 знаков в квестовом задании (в новости «Никаких вам MMOG», для примера, 519 знаков).

Каплан признался, что к такому пониманию квестов они пришли не сразу. Поначалу в Blizzard хотели выпустить игру с 600 квестами (WoW ведь создавался по образу и подобию **EverQuest**, в котором, по подсчетам близзардовцев, было около 1200 заданий). Но во время альфа-тестирования выяснилось, что играть, когда квесты в локации закончились, очень скучно, и в результате игра вышла с 2600 заданиями. С релизом **The Burning Crusade** их стало уже 5300, а с приходом **Lich King** — 7650.

Кстати, за неполные два года — с июля 2007-го по март 2009-го — игроки WoW выполнили 8 570 222 436 квестов. Вначале цифра кажется нереальной, но посчитайте — это 13,6 млн квестов в день, что для аудитории в 11 млн не такой уж и сногсшибательный результат. ■

Джеффри Каплану, надо думать, можно все, ведь стараниями этого человека WotLK разошелся тиражом в 2,8 млн в первые сутки.

RUNES OF MAGIC

- **Жанр**
  Перелицовка WoW
- **Издатель**
  Frogster Interactive Pictures AG
- **Разработчик**
  Runewaker Entertainment
- **Издатель в России/локализатор**
  GFI/Руссобит-М
- **Бизнес-модель**
  Условно-бесплатная
- **Скорость связи**
  От 256 Кбит/с
- **Трафик**
  4-7 Мб/час
- **Сайт игры**
  www.runesofmagic.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео

В День дурака **Astrum Online** разослала шуточный пресс-релиз, в котором, как в хорроре о плотоядных зомби-хомячках, жуткого и забавного было примерно поровну. «Компания получила право аренды части Третьего транспортного кольца (*восьмиполосная скоростная автодорога, одна из трех, опоясывающих Москву. — **Прим. «Игромании»***), — сообщил безымянный пресс-менеджер. — С сегодняшнего дня крайняя левая полоса по всему ТТК доступна только тем, кто пошлет SMS на специальный номер».

Примерно такие же чувства вызывают микротранзакции в онлайновых играх. Они вроде заклинания черной магии, которым индустриальные колдуны превращают игроков в безропотных дойных коров. Семь раз повторить «free-to-play!», запустить сервер — и начинается то, что на деловых встречах называют эффективной монетизацией.

«Если будущее за микротранзакциями, отправьте меня в прошлое», — читатель ругается на сайте **Igromania. ru**, и ругается по довольно безобидному поводу: в **FIFA** появятся коллекционные карты со спортсменами, за них надо будет платить дополнительно. В нашем случае прошлое — это **World of Warcraft**. А будущее — **Runes of Magic**, новая MMORPG, которая в точности World of Warcraft повторяет. С одним лишь отличием: игра использует схему free-to-play. То есть с учетом того, что к внутриигровым бонусам привыкаешь, обойдется гораздо дороже.

Узнай меня

В тайваньской студии **Runewaker Entertainment**, вероятно, есть специальный отдел корпоративного шпионажа, который внимательно следит за успехами других MMOG и компилирует чужие идеи. Runes of Magic — это настолько точная репродукция World of Warcraft, что, если запустить две игры на стоящих рядом мониторах, не сразу отличишь, где какая.

Интерфейс выполнен под копирку. В верхнем правом углу экрана — мини-карта, внизу — панель с горячими клавишами и окно чата с фильтрами. Из шести игровых классов четыре знакомы — это Rogue, Priest, Warrior, Mage; еще есть Knight и Scout, собирательные образы. Выбрав Rogue, вы быстро нащупаете знакомый по World of Warcraft стиль игры. В руках — по кинжалу, перед выходом из стелс-режима используете скилл Premeditation (да, продублированы даже термины).

По сути игры тоже идентичны. Выполняете квесты, получаете уровни, меняете экипировку и усиливаете ее заклятиями и рунами. В перспективе вас ждут подземелья, рейды и PvP на аренах — все привычно. Если вы провели в World of Warcraft хотя бы неделю, то в Runes of Magic освоитесь за минуту.

Справедливости ради заметим, что тем же приходится заниматься в десятке других MMORPG. Но судя по разговорам в общем чате, люди в Runes of Magic идут главным образом из World of Warcraft. В попытке соскочить с опостылевшего развлечения или просто сэконо-

Runes of Magic — рай для любителя попижонить...

...и для поклонников Дон Кихота.

Обычная холостяцкая квартира, мечта сотен подписчиков других онлайновых игр: ковер, кровать, красотка.

Приходится платить за аренду собственного рюкзака. Недорого — примерно 20 руб. в неделю.

мить, получив примерно то же, но на халяву... И ведь получают. Первая цель — зарезать десяток живых мухоморов, потом десять волков и медведей, десять кабанчиков, десять кракозябр. Иногда попадаются монстры покрепче — в Runes of Magic их тоже называют элитными. Квестов в игре больше тысячи, но в основном они написаны по шаблонам: отнеси предмет, собери цветочки, убей дюжину мобов. В монстрах содержится лут знакомых цветов. Зеленая шмотка — приличная, синяя — редкая и так далее.

Крафт начинается со сбора ресурсов (полезная травка, дерево и залежи руды — ну конечно! — отмечены на мини-карте). Рецепты для создания полезных предметов можно выучить у тренеров, выбить или купить на аукционе. Он опять-таки повторяет аналог из World of Warcraft. База данных содержит предложения и ставки, есть сортировка товаров по уровню и типу, возможность выкупить лот по блиц-цене. Потоптавшись в начальных лока-циях и разобравшись с управлением, вы приходите в первый большой город Варанас. Белый камень, зубчатые стены, просторные мощеные улицы. Первая ассоциация — Стормвинд!

Runes of Magic заимствует идеи не только у **Blizzard**. В недавно вышедшем **Warhammer Online** подсмотрена система подсказок для квестов. Из суровых азиатских MMOPRG **Lineage 2** или **RF Online** взята жестокая система PvP. Любой может тюкнуть любого, сейф-спотов почти нет, при смерти от руки другого игрока вы потеряете часть багажа или даже экипировку. О честности речь не идет: главное — выбрать мишень поменьше уровнем. Убийц, как в **Ultima Online**, можно отличить по цвету никнейма. У настоящих маньяков он красный.

Наконец, в Runes of Magic есть свои ноу-хау. Здесь очень удобно перемещаться в пределах одной локации: щелкаете на карте и спокойно топаете на кухню за чаем — персонаж доберется самостоятельно. Каждому герою выдается квартира, обставлять которую — отдельное удовольствие. Ну и самое необычное — система мультиклассов. Персонаж может получить все игровые классы и применять свойства двух любых одновременно — возможности для кастомизации огромные! Например, Rogue/Priest лихо рубит врагов и при этом себя подлечивает. Но и тут есть свои но. Во-первых, возникают проблемы с общением — игроки редко сбиваются в группы. Во-вторых, каждый класс приходится прокачивать отдельно, с нуля, возвращая персонажа в стартовые локации к медведям и мухоморам.

Платежные поручения

Если World of Warcraft раскрашен вручную и тончайшей кисточкой, то Runes of Magic нарисована крупными, малярными взмахами валика. Персонажам и декорациям зачастую не хватает выделки и скрупулезности, с которой работают дизайнеры Blizzard. Иногда даже возникает чувство, что игра просто запущена в разрешении 640x480 — согласитесь, не самое приятное. Локации сравнительно невелики. К тому же их мало, поэтому в каждой игрока много раз прогоняют по кругу. Во время очередного витка трудно отделаться от мысли, что у вашей лошади сзади торчит не хвост, а, допустим, пучок укропа. Анимацией эта штука на хвост не похожа.

И главное: игроку всю дорогу напоминают, что его роль в Runes of Magic — это роль щедрого спонсора. Прелесть подписки в том, что ты расстаешься с деньгами раз в месяц, отдал и забыл. Но Runes of Magic талдычит: «Плати, плати... Плати, блин!» К микротранзакциям — покупке брильянтов, которые можно обменять на что-нибудь полезное в Item Shop, — подталкивают новости на официальном сайте и нахальные рекламные объявления, которые то и дело возникают поперек экрана. С каждым новым уровнем персонаж получает подарки, полезные, но большей частью одноразовые. Например, дарят скакуна с ограниченным сроком годности — через сутки лошадка околеет, а новая, бессрочная, обойдется почти в тысячу рублей.

Рюкзак быстро заполняется доверху — аренду дополнительных ячеек тоже можно оформить за брильянты. В общем, расслабиться не дадут. Любая бытовая потребность, вплоть до телепортации в город, приводит игрока в платный Item Shop. Представьте, что вы заняли в ресторанчике уютный столик, дождались блюда и собрались поесть, но официант встал у вас за спиной и орет: «Свободная касса! Касса свободная!» Нормальное желание — подняться из-за стола и направиться к выходу.

■■■

Тем не менее аудитория у Runes of Magic есть, и довольно внушительная. На участие в бета-тесте было подано 300 тыс. заявок, а к моменту релиза — 19 марта — в игре зарегистрировалось под миллион пользователей. Для free-to-play не надо покупать коробку и ключ, поэтому реальных подписчиков меньше — многие заводят несколько аккаунтов. Но «живых» игроков все равно много. В Runes of Magic ни разу не одиноко. Толкутся люди, всюду жизнь...

Но давайте начистоту: после World of Warcraft такую жизнь хочется назвать существованием. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Бесплатный World of Warcraft, который все равно заставит вас платить.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Алексей Макаренков, Степан Селищев

ИНТЕРНЕТ
СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

СОРВАТЬ ПОКРОВЫ

Даже если вы ведете анонимный блог или участвуете в жизни социальной сети под вымышленным именем — не думайте, что никто никогда не узнает, кто скрывается под псевдонимом. Раскрыть вас могут практически в любой момент. Причем не какие-то там сотрудники разведки или правоохранительные органы (чтобы заинтересовать их, нужно приложить известные усилия), а практически любой человек, кто внимательно читал научную работу «Деанонимизация социальных сетей», написанную исследователями из Техасского университета.

В научном труде наглядно показано, что существует целый ряд закономерностей и характерных особенностей, которые позволяют довольно легко идентифицировать конкретного интернетчика, даже если он скрывается под чужим именем или за стеной из многочисленных прокси.

Характерные словечки и способы построения фразы, использование определенных смайликов в различных ситуациях, форматирование текста, количество и способ выбора виртуальных друзей, время сетевой активности, даже некий общий стиль аватар — все это отличительные маркеры, которые мы сами вешаем на себя ежедневно и по которым нас, словно акул, на которых прикрепили датчики слежения, можно запеленговать в любой момент. Каждый в отдельности такой признак еще ничего не значит, но собранные вместе они дают идеально точную характеристику личности. Почти такую же, как отпечатки пальцев и секвенциальный анализ ДНК.

Чтобы не быть голословными, ученые подтвердили свою теорию целым рядом экспериментов. Например, они взяли несколько десятков аккаунтов на **Twitter**, построили для них интернет-социограммы, а дальше попытались найти пользователей с соответствующими характеристиками на **Flickr** (никнеймы и истинные имена людей были сознательно исключены из анализируемых параметров). Когда ученым попадалось совпадение социограмм, они связывались с участниками Flickr и уточняли, им ли принадлежит парный по характеристикам аккаунт на Twitter. Практически во всех случаях владельцем оказывался один и тот же интернетчик (погрешность составила менее 10%).

Что самое интересное, вычислив одного человека, дальше можно вычислять других анонимов с еще более высокой точностью. Оказывается, в разных сетях люди заводят себе очень похожих друзей, зачастую даже сами не догадываясь, что за маской какого-нибудь Васи Пупкина скрывается Петя Репкин, хорошо известный им по другой социалке или блогу.

ПРОФЕССИЯ — БЛОГЕР

Почему-то тому, что на фотографа, журналиста или редактора нужно учиться, никого особенно не удивляет. А вот заявление, что можно научить ведению интернет-дневника (проще говоря — блога), ничего, кроме улыбки, не вызывает. Тем не менее всевозможных частных курсов и семинаров по блогингу в интернете можно отыскать довольно много, а со следующего учебного года в Университете Бирмингема (Великобритания) можно будет получить и диплом блогера.

Чтобы стать магистром социальных медиа (MA in Social Media), в течение года придется слушать лекции о правилах общения в **Bebo**, **Facebook**, **Twitter** и ряде других социалок и блогов. Изучать основные принципы постописания, разбираться, как правильнее всего реагировать на различные комментарии, и осваивать способы эффективного френдоводства. Все это удовольствие обойдется приблизительно в $6000.

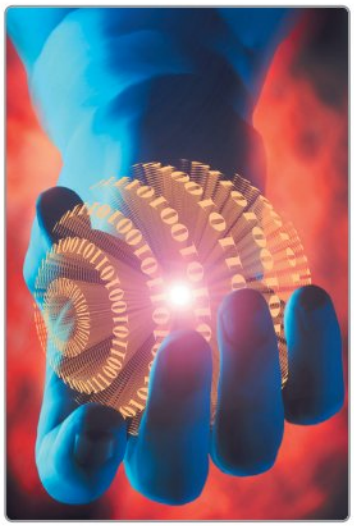
Студенты, которые уже ознакомились с программой, правда, считают, что вся эта затея не стоит и выеденного яйца. Дескать, преподаватели чаще всего пожилые люди и пытаются научить молодежь тому, что она (молодежь) чуть ли не с молоком матери впитала. Это для стариков интернет и общение в социалках — что-то новое и непривычное, а все потенциальные слушатели курса и без того прекрасно знают, как заводить виртуальных друзей и отшивать флудеров и спамеров из своих дневников. Впрочем, заявки от желающих получить диплом блогера уже начали поступать, и велика вероятность, что к осени 100 абитуриентов уж как-нибудь наберется.

БОЛЬШОЙ БРАТ СЛЕДИТ ЗА ТОБОЙ

Если верить статистике, то почти 60% простых интернетчиков мало озабочены безопасностью своего компьютера. В лучшем случае они используют какой-нибудь бесплатный антивирус (при этом базы обновляют в среднем лишь два раза в месяц), а вот файервол установлен на машинах лишь 25% интернетчиков. Впрочем, простым смертным и бояться-то особенно нечего. Ну кому может понадобиться проводить DDoS-атаку на чей-нибудь личный блог или домашнюю страничку? Кому могут понадобиться фотографии кота Мурзика или даже пароль от почтового ящика, если вы не известный политический деятель или журналист?

А вот государственным организациям и крупным компаниям приходится воздвигать на пути хакеров и всевозможных вирусов многоуровневые заслоны. Обычно, если кражи и происходят, то путем точечных ударов: хакеры (чаще всего ночью) пробивают защиту, крадут данные, зачищают следы и молятся, чтобы на их след не встал кто-то более умный, чем они сами.

Ситуация, когда какой-то троян сидит на тщательно защищенной машине несколько дней, это что-то из ряда вон выходящее. А так, чтобы несколько месяцев или даже лет — такое и представить себе невозможно. Однако именно столько умудрился существовать на компьютерах некоторых правительственных организаций и больших коммерческих компаний троян **ghost RAT**. Причем, как выяснили специалисты из Центра международных исследований Мунка (MCIS), это не просто какой-то отдельный вирус, а целая система полиморфных про-



грамм (ей даже придумали образное название — **GhostNet**), нацеленных на компьютерный шпионаж по всему миру.

Ghost RAT — не какой-то простейший одноклеточный вирус, ворующий пароли, а довольно сложная система, которая умеет вести логи множества утилит, собирать все данные, вводимые с клавиатуры, и даже самостоятельно активировать веб-камеры и записывать видео.

Подробности (скажем, за какими именно компаниями и правительственными организациями велась слежка) пока не оглашаются, но уже известно, что все эти шпионские выкрутасы имеют отчетливый китайский след. Специалисты даже не исключают, что систему создал всего один гениальный хакер из Поднебесной.

Что самое интересное, сама группа троянов ghost RAT известна довольно давно и большинство разновидностей вирусов этого семейства антивирусы прекрасно обнаруживают. Как хакерам (или хакеру) удалось так замаскировать некоторые породы этого зловреда, чтобы они совершенно безнаказанно прожили в хорошо защищенных сетях почти два года, совершенно непонятно.

РАБОТА — НЕ ВОЛК

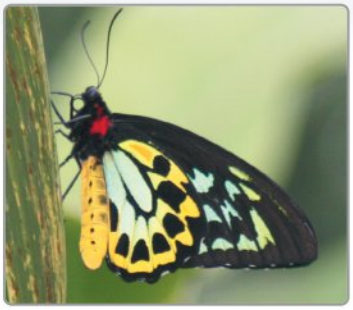
Ученые — очень хитрые создания. При желании они могут доказать практически что угодно. Даже совершенно противоположные вещи. Табак и алкоголь вредны для организма? Существует не менее сотни вполне серьезных научных работ, в которых обстоятельно и однозначно доказывается, что на самом деле очень полезны. Алкоголь резко снижает вероятность склерозирования сосудов сердца, а никотин благотворно сказывается на мозговой активности. При этом совершенно забывается, что эти положительные эффекты достигаются только при очень малой концентрации этилового спирта и никотина и что вредные эффекты стократ перевешивают позитив — обо всем этом деликатно умалчивается.

Надо всего лишь умело тасовать факты, делать удобные для себя выводы — и тогда доказать можно будет любую ерунду и околесицу. Ученые из Мельбурнского университета, например, недавно ясно дали понять — зря начальники по всему миру беспокоятся о том, что их подчиненные днями напролет сидят в социальных сетях. Оказывается, это исключительно благотворно влияет на их мышление. Всего десять минут, проведенные в каких-нибудь «Одноклассниках» или «ВКонтакте», способны улучшить работоспособность на 9%, а креативность — на целые 15% (как высчитывались проценты креативности, в научном труде почему-то не сообщается).

В общем, вместо того, чтобы бубнить бесполезное «Мы писали, мы писали, наши пальчики устали», ученые активно советуют использовать социальные сети, блоги и флэш-игры. При этом они сильно удивляются, как это компании могут тратить миллионы долларов на блокирование доступа к таким полезным веб-сервисам. О том, что на такой «эффективный способ повысить работоспособность» многие офисные работники тратят абсолютно все свое рабочее время, исследователи предпочли не задумываться.

У БАБОЧЕК — ТАК ЖЕ

Есть такой старый бородатый анекдот. Сыну исполняется 15 лет, мать требует от отца рассказать ему о том, откуда на самом деле берутся дети, и советует зайти как-нибудь издалека. Например, для начала объяснить, как этот процесс происходит у бабочек. Отец берет бутылочку пива, усаживает сына в кресле рядом с собой и начинает объяснение: «Сынок, помнишь, мы на прошлой неделе в бордель ходили? Так вот, у бабочек — так же».



Британские психологи не на шутку обеспокоены современным половым воспитанием людей. Еще лет десять назад подросток мог узнать о том, «как там все происходит у бабочек», случайно подсмотрев, как «опыляют цветочки» его родители, из рассказа сверстников или прочитав любовную сценку в какой-нибудь романтической литературе.

В любом случае до определенного возраста сведения эти были урывочными, эпизодическими. До возраста 12-14 лет создавался определенный уровень «заинтересованности темой», который, по мнению врачей, обеспечивал правильное половое воспитание. До 10 лет многие подростки в Англии еще совсем недавно были уверены, что детей приносит аист или их находят в капусте.

Сейчас, с распространением интернета и массовым ростом числа XXX-сайтов, даже восьмилетние дети представляют себе процесс во всех анатомических подробностях. К пику своего полового созревания большинство подростков уже начинают терять интерес к сексу — они ведь все уже видели, все знают. Самое же неприятное состоит в том, что сетевая порнография формирует в головах детей устойчивые стереотипы, которые не имеют никакого отношения к реальности.

Например, на вопрос, где удобнее и правильнее всего заниматься любовью, почти 30% британских подростков ответило, что на больничной койке или на рабочем столе (нетрудно догадаться, где они позаимствовали эти образы). На вопрос же «кого бы вы выбрали себе в качестве полового партнера?» мальчуганы нередко отвечали «секретаршу или медсестру», а девочки — «босса или учителя физкультуры».

БОМЖ-БЛОГИНГ

Что бы вы подумали, прочитав в интернет-дневнике вот такую запись: «Сегодня совершил рейд на загородную свалку. Добыча — отличный медный чайник, два килограмма подгнившего мяса, почти новая

футболка (только на груди слева какая-то дырка и непонятные красные разводы) и стопка новых журналов. По возвращении собрал пять кило бутылок, успешно сдал и пошел обедать в «Мак». Потом дрался с другом за право выпрашивать милостыню у метро».

Думаете, шутка? Нисколько. Американские бомжи семимильными шагами осваивают блогосферу. Мобильные в США есть почти у половины людей без определенного места жительства, и более 4% из них (в основном те, кто проживают в крупных городах), а это несколько миллионов человек, уже завели себе аккаунты в какой-нибудь социальной сети или на блог-сервисе (делают они это именно через мобильник). Особо предприимчивые оставляют весьма интересные посты и просят своих виртуальных друзей пожертвовать сколько-нибудь денег на их веб-кошелек.

Больше всего «нищенских» дневников сейчас можно найти на **Twitter** — это микроблог, а с мобильников удобно писать именно короткие содержательные посты.

«СОЦИАЛЬНЫЙ» СУД

Судебные органы Новой Зеландии крайне необычным способом решили проблему, когда доставить повестку в суд адресату по каким-то причинам очень сложно. Дело в том, что повестка считается полученной только в том случае, если человек расписался на ее копии и отдал ее почтальону. Разумеется, чтобы уйти от наказания, многие всеми правдами и неправдами стараются повестку не получать: переезжают жить к родственникам, дверь почтальонам открывает другой член семьи и говорит, что человек болен, отказываются расписываться...

Теперь же в стране киви, гаттерии и попугая какапо можно посылать повестку в суд через социальную сеть **Facebook** (ей, к слову, пользуется почти 15% новозеландцев). Датой получения считается момент, когда человек в очередной раз зашел на свой аккаунт. После этого, чтобы отвертеться от дополнительного наказания за неявку в суд, ему придется доказать, что под его логином и паролем заходил кто-то еще, а не он сам. Сделать это ой как непросто. ■

Арсений Кравченко

Онлайновые десктопы

Так уж повелось, что в эпоху интернета заимствованные слова у нас именуют не какое-то определенное явление, а обозначают все сразу. Взять хотя бы «widget», термин, появившийся, предположительно, от слияния слов «window» (окно программы) и «gadget» (приспособление, скорее даже — прибамбас, наворот). Виджетами называют и веб-приложения, встраиваемые в блоги или социальные сети, и информационные модули, которые появились в новых операционных системах («Погода» или «Часы» в Windows Vista), и элементы сервисов онлайновых рабочих столов. Последние иногда еще называют гаджетами, хотя под этим словом обычно подразумевают небольшие высокотехнологичные устройства.

Как бы то ни было, виджеты обычно служат для упрощенного доступа к информации в неродной для нее среде. Так, Windows может сообщать последние новости с Unix-фронтов, MacOS — наблюдать за уровнем загрузки серверов, а Facebook — уведомлять об изменениях биржевых котировок и курсов валют. И все вписано в привычный интерфейс, а для пользователя это главное.

Апофеоз развития виджетов — появление онлайновых десктопов. Вы регистрируетесь, вешаете на свой виртуальный рабочий стол тематические программки и наслаждаетесь доступом к почти родному десктопу отовсюду, где есть интернет.

Ну и гад же ты!

Некоторые виджеты встроены в новые операционные системы — MacOS X, Windows Vista и Windows 7 — по умолчанию. Прикреплять их можно и нужно на правый угол рабочего стола (это особенно удобно, если у вас монитор больше 20 дюймов), на второй экран (если вы работаете с двумя мониторами или связкой монитора и ноутбука) или на специально выделенную под виджеты вкладку браузера. Хотя есть и более изощренные варианты. Например, можно купить дополнительный небольшой мониторчик, который питается от USB, поместить его около основного экрана и выводить виджеты туда. Более того, под виджеты уже стали выпускать мониторы и даже ноутбуки с небольшим дополнительным экраном — **Samsung 2263DX** или **Lenovo ThinkPad W700ds**.

Но стандартный набор программ, входящий в любую современную операционную систему, как правило, очень скуден. Да и сейчас, когда со всех сторон звучат призывы о создании WebOS, жесткая привязка к одному компьютеру кажется анахронизмом. Несколько лет назад виджеты еще делили на программные (software widgets), которые устанавливаются на компьютер, и онлайновые (online widgets), которые открываются в браузере. Но вы сами понимаете, насколько такое деление притянуто за уши: интегрировать онлайновую программу на десктоп и обратно не представляет особой сложности.

Итак, сегодня мы выясним все про подборки синхронизированных с сетью виджетов.

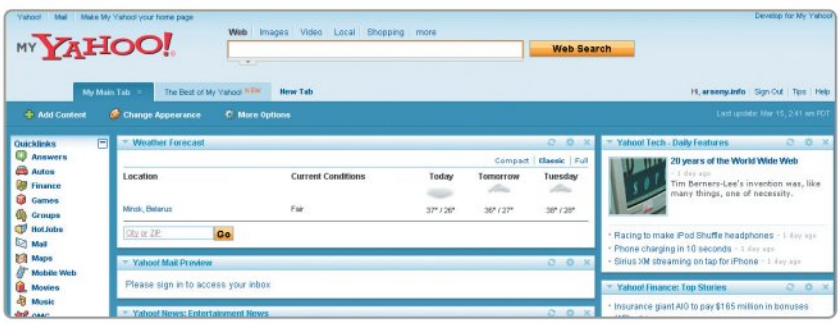
Yahoo! Widgets

http://widgets.yahoo.com

Один из лидеров глобального интернета, переживающий сейчас нелегкие времена, имеет гигантскую подборку программных виджетов. **Yahoo!** раньше всех сделал на них ставку, купив стартап **Konfabulator**, и даже **Google**, у которого своих мини-программ хватает, вынужден отдавать конкуренту первую строчку по запросу Widgets.

Подборка у Yahoo! действительно внушительная: на момент написания материала на сервисе было 5439 виджетов, 475 из которых помечены тегом Games. Глаза разбегаются. Когда мы, наконец, выбрали, что установить, выяснилось, что с тегированием у Yahoo! что-то неладно. Среди виджетов с играми нам попалось и окошко с советами по порабощению мира, и простой

Виджетизация населения идет полным ходом: в магазинах стали появляться мониторы и ноутбуки с дополнительным мини-экраном.



My Yahoo! и красив, и удобен, но вот проблема: без знания английского тут делать нечего, а на русский платформу переведут вряд ли.

биллиардный шарик, бесцельно висящий посреди десктопа. Оказалось, что найти хотя бы пару стоящих игр среди 475 очень непросто.

Писать свои виджеты для платформы Yahoo! может любой, для этого в подборке есть программы на любой вкус: тут вам и таблица результатов NFL, NHL и NBA, и расписание гандбольных матчей чьего-то колледжа, и таймер «До обеда осталось...». В общем, чего-то особенно полезного мы не обнаружили, но большинство виджетов как минимум красивые и радующие глаз. Кроме того, все они работают под Windows и MacOS X.

My Yahoo!

http://my.yahoo.com

Онлайновый аналог **Yahoo! Widgets**. Тут нет тысяч приложений, зато это отличная стартовая страничка. Задумывалось, что с нее пользователь начинает рабочий день. Читает новости, проверяет почту, смотрит погоду, что-то ищет и т.д. **My Yahoo!** предлагает разместить на онлайновом десктопе 18 разных виджетов.

Интерфейс удобный и достаточно гибкий. Радует то, что Yahoo! не зацикливается на собственных сервисах: можно прикрутить и виджет от Facebook, и окошко с Gmail. В целом симпатично, главный аргумент против использования — неизвестность. В условиях кризиса Yahoo! может неприятно удивить, а на активное развитие сервиса, не являющегося флагманом, рассчитывать не приходится.

Google Desktop

http://desktop.google.com/ru

Google Desktop похож на Yahoo! Widgets по концепции, но более функционален. Это не только площадка для разных виджетов, но и мощный поисковик, который индексирует файлы на компьютере. Если у вас полно неструктурированных документов, упорядочить их с помощью Google Desktop — отличная идея.

Google Desktop активно интегрируется со множеством сервисов Google, но темы самих виджетов довольно обычны: новости, почта, погода, график загрузки компьютера или мощности Wi-Fi-сигнала, калькулятор, множество самых разных часов — цифровых, аналоговых, с переходом на летнее время и без.

Впрочем, самих виджетов всего около ста. Зато они гораздо более гибкие, а найти среди них откровенную ерунду, непонятно кому нужную, не получится. Даже виртуальный цветочный горшок, где то распускаются, то вянут тюльпаны, и тот сделан очень симпатично. Непонятно, как Google ухитряется контролировать все виджеты, которые прикручивают к Google Desktop, ведь мини-программу тоже может написать любой энтузиаст, а платформа работает под Windows, MacOS и под некоторыми сборками Linux. Интересно, кстати, что Google называет виджеты гаджетами, наверное, рассчитывая подчеркнуть их высокотехнологичность.

Учитывая, как активно Google скупает и развивает дополнительные сервисы, сервис, скорее всего, будет развиваться и дальше. А зная, что компания практически не закрывает проекты, а старается их хотя бы замораживать, мы получаем некоторую гарантию, что любимый виджет не исчезнет в один прекрасный день.

iGoogle

www.google.ru/ig

Название **iGoogle**, конечно, больше подходит «яблочной» корпорации, но продукт от этого хуже не становится. Более того, на текущий момент именно iGoogle — наиболее правильное воплощение гаджетно-виджетного направления.

Во-первых, iGoogle дружит с Google Desktop, то есть «однопользовательские» десктопные виджеты легко переносятся на ваш виртуальный рабочий стол. Во-вторых, виджетов для iGoogle просто тьма! По сравнению с этим сервисом Yahoo! Widgets с их наскоро склепанными программками нервно курят в сторонке. Ко всему прочему, интерфейс поиска и подбора оптимального набора виджетов показался нам более удобным, чем у Yahoo!. И хотя у матерых разработчиков есть все возможности для создания сложных виджетов, незнакомый с программированием пользователь с легкостью может соорудить что-то свое — например, простенький виджет «Фото в рамке» или нечто подобное.

В-третьих, iGoogle поддерживает мультидесктопность: на одной вкладке можно разместить виджеты, которые уместно смотреть на работе, на другой — сделать развлекательную подборку, на третьей повесить программки, необходимые в интернет-кафе.

Яндекс.Нано

http://nano.yandex.ru

Традиционно рунет несколько отстает от лидеров западного рынка. Неудивительно поэтому, что даже «Яндекс», передовик российского онлайна, пока только обкатывает свои виджеты в рамках совсем не виджетного проекта «Яндекс.Нано».

«Яндекс.Нано» — это испытательный полигон. Тут сотрудники компании экспериментируют с мини-программами, активно прислушиваются к пожеланиям пользователей и вообще ведут себя очень дружелюбно, скорее даже услужливо.

Сейчас в лаборатории 23 «нанопроекта», а чистых виджета всего четыре — «Яндекс.Новости», «Яндекс.Пробки», «Яндекс.Часы» и «Яндекс.Поиск», все они реализованы под MacOS X, Windows Vista и браузер Opera. Единой платформы, десктопной или онлайновой, на которой эти виджеты бы работали, пока нет.

На фоне крупных разработок западных интернет-гигантов наши разрозненные мини-приложения, которые можно внедрять только в некоторые операционные системы, совсем не впечатляют. Четыре виджета — набор для одного сервиса, а не для универсального портала.

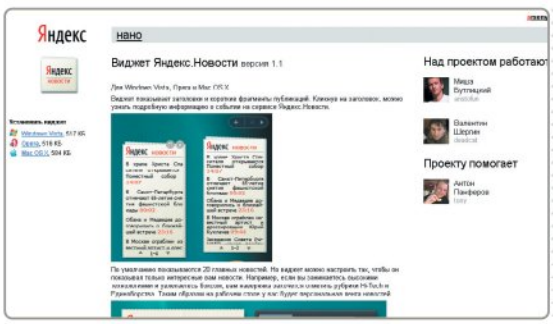
Но все же разработка своих виджетов — очень важный шаг. Дорогу осилит идущий, и «Яндекс» пошел. Остается надеяться, что дойдет он без проблем и мы все получим возможность сделать виртуальный десктоп на привычной российской платформе, а не на адаптированной зарубежной.

■■■

Уже сейчас ясно, что в будущем нас ждет массовая виджетизация, когда все уважающие себя порталы и сервисы сочтут нужным выдавать пользователю виджеты, а программистам — API.

Что касается разработчиков, не имеющих крепкого тыла в виде многомиллионной корпорации, и «ничейных» программ для виджетов, таких как **Sobees**, то у них будущего нет. Новые операционные системы так или иначе поддерживают виджеты, а колоссы вроде Google, Yahoo! или «Яндекса», чье влияние неумолимо возрастает, успешно продвигают свои платформы. И если те, кто создает виджеты, еще могут рассчитывать на славу и признание, то разработчики самих платформ будут безжалостно раздавлены в конкурентной борьбе. ■

Благодаря тому, что Google скупает подающие надежды стартапы, iGoogle — самая удобная и дружелюбная на сегодня виджет-платформа.



Видно, что виджеты «Яндекса» сделаны с душой, вы можете даже пообщаться с разработчиками. Но Yahoo! и Google они не конкуренты.

Андрей Мирошниченко

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Всегда на связи

http://vstrecher.ru

«**Встречер**» — это оригинальный способ общаться со всеми вашими друзьями. Обычно, чтобы повстречаться с другом, вам нужно позвонить ему, объяснить, куда вы собрались, назначить время и место встречи. Теперь можно просто установить на свой телефон специальное приложение, программа будет помечать на карте, где вы находитесь, а также сообщит вашим друзьям, чем именно вы занимаетесь и куда собираетесь отправиться в ближайшее время. Система, на самом деле, довольно забавная. После того как нам таки удалось установить «Встречер» на все наши телефоны (с некоторыми моделями были проблемы), было очень весело наблюдать, кто как перемещается по городу.

Презентация из... всего

www.flowgram.com

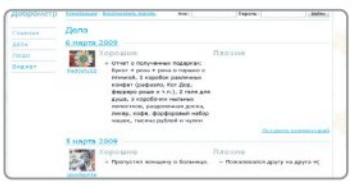
Веб-сервисов, на которых можно создать презентацию практически на любую тему, сейчас развелось просто невероятное количество. Но чаще всего в них можно подгружать только фотографии и текст с комментариями. **Flowgram.com** же умеет куда больше. В свою презентацию вы можете добавить музыкальное сопровождение, ссылки, видеофрагменты и даже RSS. Хотите вы, например, сделать обзор каких-то тематических сайтов, добавляете гиперссылки в формате «картинка», и в вашей презентации заглавные страницы упомянутых сайтов будут постоянно обновляться. Контент можно загружать как с компьютера, так и импортировать практически из любых блогов, фото- и видеохостингов.

Детства чистые глазенки

http://76-82.ru

Сейчас встретить на улице детей, играющих в салочки, лазающих по стройкам или снующих среди гаражей с пластиковыми автоматами наперевес, крайне сложно. Потому что все сидят либо дома за компьютером, либо за ним же, но в интернет-кафе. А между тем поколение, родившееся в конце 70-х — начале 80-х, отлично помнит, как сбрасывали с балконов «капитошек», играли в войнушку, взрывали во дворе бутылки с сухим льдом, зачитывали до дыр журнал «Юный техник», а потом мастерили на коленке что-нибудь жужжаще-пищаще-летающее. **76-82.ru** — это самая настоящая энциклопедия детства для тех, кто родился незадолго до начала перестройки. Здесь можно найти информацию о том, что такое «лизун» и что с ним можно сделать, вспомнить, как играли в школе в «сифака», и узнать, что делали люди со «счастливыми» трамвайными билетиками.

Добрый? Злой!



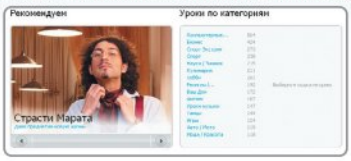
http://dobrometr.ru

Идея «Доброметра» предельно проста. Каждый день вы можете отмечать здесь свои хорошие и откровенно плохие поступки. Такой своеобразный, но предельно наглядный способ понять, добрый вы человек или не совсем. Заодно можно почитать, какой беспредел творят каждый день другие люди.

Учись, общаясь

http://skillopedia.ru

Подавляющее большинство социальных сетей построено на принципе бесцельного общения. Вы можете найти одноклассников, обсудить с кем-то свое хобби, предаться воспоминаниям с однокурсниками...



На **Skillopedia.ru** все иначе. Сюда люди приходят для того, чтобы чему-то научиться или научить других. Здесь можно взять первые уроки игры на гитаре и освоить азы фотографии, научиться жонглировать пятью теннисными мячиками и отточить до совершенства технику плавания брассом, разучить трюки **Counter-Strike** и основные раши в **StarCraft**, узнать, как бросить курить и... начать завязывать гвозди голыми руками.

В аквариуме

www.papervision3d.org

Потрясающий коралловый риф с углом обзора 360 градусов. Каждого обитателя виртуального океана можно ткнуть мышкой, после чего он начнет плавать значительно быстрее. Ну а в блоге создателей (ссылка в верхнем левом углу) можно поподробней почитать о технологии, на которой все это 3D-чудо сделано, скачать исходники кода и попытаться самому создать полностью трехмерный сайт.

Фоторобот

http://flashface.ctapt.de

Большинство сайтов, где из подручных губ, глаз, ушей и причесок можно попробовать создать свою собственную мордашку или лицо приятеля, — крайне далеки от настоящих фотороботов, которыми пользуются судмедэксперты и криминалисты. Настоящий же криминалистический фоторобот нам удалось найти лишь на сайте **Flashface**. Тут главное не потеряться во всем этом многообразии носов, ушей и овалов лиц.

Степан Селищев

ФЛЭШ ИГРЫ

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT3, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Паркур в 2D

www.mirrorsedge2d.com

Флэш-версия **Mirror's Edge** (Mirror's Edge 2D) уже примелькалась на страницах нашего журнала. Но тогда игра находилась на стадии прототипа — доступен был всего один уровень. Наконец, дело дошло до релиза, и оказалось, что Mirror's Edge 2D куда глубже и интересней, чем можно было бы ожидать от обычного флэш-платформера. Появился простенький сюжет, Фэйт разучила новые трюки, а главное — создатели добавили новый элемент игры, стычки с солдатами. Выглядят они следующим образом. Фэйт, путешествуя по уровню, проваливается в секретную комнату, где ей нужно выкрасть данные. Здесь ее уже поджидают бравые вояки в бронежилетах. Они вовсю палят в Фэйт из автоматов. Необходимо умело прятаться за непробиваемыми стенками и совершать скоростные пробежки, пока противники перезаряжают оружие.

В остальном же все осталось по-прежнему. Молниеносные забеги по стенам, собирание бонусов, огромные прыжки с крыши на крышу и... фантастическое, непередаваемое чувство полета, лучше которого только оригинальная Mirror's Edge и... настоящий паркур.

Свет и тьма

www.2flashgames.com/f/f-Neverending-Light-7041.htm

Если убрать из **Neverending Light** тьму, то из игры получится заурядная флэш-адвенчура. Бегай себе по уровням, собирай различные предметы, используй их в определенных местах, открывай доступ к новым локациям. Только есть одно «но»... Все уровни утоплены во мраке. Для вас существует только маленький кусочек пространства, который выхватывает из тьмы луч фонарика. Вот вы идете по коридору, оборачиваетесь и обнаруживаете, что за спиной крадется хищный монстр. Вот вы в огромном зале чините генератор. Секунду назад никого, кроме вас, в помещении не было, но вы снова шарите фонариком вокруг себя и видите, что из стен и пола начали расти какие-то хищные корни. За кадром в этот момент звучит тревожная музыка, а злобный хихикающий голос (озвучка у игры просто потрясающая) интересуется, давно ли в последний раз вы меняли подгузники.

Пандемия

http://gprime.net/game.php/pandemic2

В **Pandemic 2** вы можете почувствовать себя либо спасителем человечества, либо... его уничтожителем. По земному шару начинает распространяться инфекция (в начале игры вы сами ее создаете, выбирая из вирусов, бактерий или внутренних паразитов человека), и только вам решать — кинуть все силы на борьбу с ней или, наоборот, приложить максимум усилий, чтобы облегчить путь болезни в другие страны.

Самое главное достоинство Pandemic 2 состоит в том, что игра предельно точно (особенно на высоком уровне сложности) моделирует распространение инфекций по поверхности Земли. Можно изучить, какими путями вирусы перебираются из города в город, из страны в страну, с континента на континент. Стоит поиграть всего час — и становится понятно, что появись сейчас на нашей планете инфекция столь же смертоносная, как, скажем, чума, и шансов у человечества выжить останется крайне немного. На поиск лекарства у врачей будет не более месяца.

Магия рисунка

www.startgames.ws/play/games/magic_pen_2.html

Буквально в позапрошлом номере «Игромании» мы рассказывали вам о флэш-наследнике **Crayon Physics Deluxe** — игре **Magic Pen**. В нашем мини-обзоре мы посетовали на некоторую упрощенность физической модели и явную нехватку инструментов для изменения уровня. Разработчики, похоже, тоже отлично представляли себе недостатки своей игры и незамедлительно выпустили вторую часть — **Magic Pen 2**. Здесь уже

все по-взрослому. Физика практически один в один копирует Crayon Physics Deluxe, фигурки не упрощаются, а рушатся на уровень в первозданном виде. Способов взаимодействия нарисованных объектов с уровнем стало в разы больше. Блоки, вращающиеся цепи, хитроумные движущиеся механизмы (все их придется нарисовать самостоятельно).

Главное же отличие Magic Pen 2 от Crayon Physics Deluxe состоит в том, что здесь не бывает простых решений. Над каждым уровнем надо долго ломать голову.

Пиу-пиу и пы-ды-дыж

www.andkon.com/arcade/missiledefender/warzonetowerdefense

Warzone Tower Defense — это довольно удачная попытка сделать из классической «Башни» сложную, практически «шахматную» стратегию. В игре вам не придется отстреливать врагов вручную, а вот что придется делать, так это расставлять на их пути всевозможные турели, ловушки, минные поля и прочие неприятности. Чтобы ни один танк, ни один истребитель противника не добрался до вашего штаба. Причем просто так понатыкать пушек не получится. Каждая орудийная точка определенным образом взаимодействует с другими — одни усиливает, другие ослабляет. Чтобы выйти победителем из схватки, придется до миллиметра рассчитывать положение каждого укрепления и вовремя достраивать недостающие турели. ■

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Приветствую всех, кто вместо того, чтобы бродить по улицам, слушать пение птиц и помогать при помощи подручных средств раскрываться почкам на деревьях, сидит в кресле и читает результат нашего парного заворота мозгов на различные темы. У нас со Светой уже выработалась стойкая идиосинкразия к однотипным вопросам, которыми вы заваливаете наш почтовый ящик. Все эти проблемы пиратства, будущее игр, тема русских в зарубежных тайтлах. Ведь всей этой ереси, уже по сто раз обсужденной на страницах журнала, посвящено 99% ваших писем.

Я очень долго не мог понять, в чем дело. Как можно обладать столь бедной фантазией? Уже начал подозревать, что большая часть наших читателей совершенно бездарные нубы. Потом посидел, подумал и сообразил. А чего, собственно, я ждал. Действительно популярных тем, связанных с играми, которые обсуждаются в СМИ, про которые пишут многочисленные сайты, которые мы сами муссируем на страницах «Игромании», — не так уж много. Соответственно, и у вас фокус внимания сосредоточен именно на этих самых темах, к которым мы сами вас и приучили.

Единственный вариант вырваться из замкнутого круга — нестандартный подход. То есть вполне логично, что, когда вы задаете нам вопрос, вы интересуетесь тем, что вас беспокоит больше всего. И нет ничего удивительного в том, что беспокоит вас именно то, о чем мы уже сто раз говорили в «Почте» (и не только в ней). Нестандартность же подхода заключается в том, чтобы спрашивать не о том, что интересно лично вам, а о том, что было бы интересно узнать всем остальным.

Представьте себе, что любое ваше письмо нам — это своеобразный тест на эрудицию. Надо спросить о том, что как-то связано с игровой индустрией и самими играми, но что мы еще ни разу на страницах журнала не обсуждали. Ведь даже если разбить геймплей игры любого жанра на составляющие, то найдется множество локальных, небольших тем, про которые стоило бы поговорить. А уж если еще и подойти к ним с необычного ракурса, так совсем здорово получится.

В общем, вы теперь озадачены. Сидите и придумывайте. А мы начинаем очередную бомбардировку вас нашими ответами, комментариями и рассуждениями.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. Когда мы только собирались начать работу над этим выпуском «Почты», случилось ужасное. Старпома подкосил инфекционный недуг, и он слег с высокой температурой. Так что сразу стало понятно, что домашние посиделки с ритуальным курением кальяна и трубки, дегустированием фруктовых чаев и прочими атрибутами отменяются.

Поначалу мы даже немного испугались, что в этот раз — из-за отсутствия должной атмосферы — ничего путного у нас не выйдет. Но потом был найден радикальный метод: мы дождались вечера, наживили веб-камеры, настроили Skype и преотличным образом провели «почтовое заседание». Живого общения, конечно, не хватало, но нужный настрой был достигнут. Так что встречайте первый выпуск «Почты», полученный в результате виртуальных манипуляций.

Автор «Письма номера» традиционно получает от нас приз. На этот раз это флэшка **Corsair Voyager** объемом 32 Гб.

ПИСЬМО НОМЕРА

ФЛЕГМАТИК ХОЛЕРИКУ ХЕДШОТ НЕ СДЕЛАЕТ

Привет, товарищи игроманцы в целом и Светлана со Старпомом в частности. Мне вот представить страшно, во сколько игр вы переиграли, со сколькими игроками, разработчиками и издателями переобщались. А ведь наверняка вы собираете какую-то статистику, ведете какие-то записи... Например, чтобы интересную статью в Special написать.

У меня вопрос вполне конкретный. Замечали ли вы какую-то зависимость между складом человеческого характера и тем, как человек проходит игры. Иными словами, есть ли зависимость между геймплеем (применительно к конкретному человеку) и психотипом?

Я заметил, что если человек холерик, то, скажем, в шутеры он тоже играет очень быстро. Сплошные прыжки у него, развороты, ураганная стрельба. А тихони, наоборот, играют довольно медленно. Я бы продолжил размышления дальше, но мне банально не хватает статистики. Поделитесь своими размышлениями на этот счет. — *Роман Кожевников (Москва)*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ЮРКО СНОВАЛ МЕЖДУ НОГ У КАКОДЕМОНОВ)

Вне всяких сомнений, такая зависимость есть. Даже если человек будет тщательно шифроваться и пытаться подражать игре мэтров с другим складом характера, его истинное я непременно прорвется наружу и тем или иным образом проявит себя. Когда я был юн и зелен, то много тусовался по компьютерным клубам, где имел возможность пристально наблюдать за игрой самых различных типажей.

Поначалу мне казалось, что никакой связи с характером нет, просто одни люди играют так, а другие иначе. Ну, в самом деле, если один пухлый двоечник, мерно жующий сладкий пончик, бешено возит мышкой по коврику, а другой такой же пухлый отличник старается поменьше перемещаться по уровню какого-нибудь Quake DM4, то делаешь логичный вывод: вроде бы люди почти одинаковые, а играют по-разному. А вот когда я стал чуть постарше и узнал, что психотип (характер) и конституция (телосложение) — это вещи совершенно разные и друг от друга мало зависят, тут-то и начала вырисовываться четкая закономерность. Выглядит она приблизительно следующим образом.

Холерик. Человек, в чьем организме, по мнению старины Гиппократа, преобладает желтая желчь (холеус — это как раз желчь). Гиппократ жил давно, физиологию человеческого организма знал плохо, живи он сейчас, то путем нехитрых лабораторных анализов быстро бы выяснил, что в крови холериков чуть повышено содержание адреналина — соответственно, и вся их жизнь протекает чуть-чуть быстрее, чем у всех остальных.

В играх холерик — чистый термояд. Он яростен, как кабан, стремителен, как серп, и неумолим, как пурген. Ему физически сложно удержать себя в руках, даже смирительная рубашка не помогает.

В шутерах такой заводной джигит ведет себя очень характерно. Даже если уровень подразумевает вдумчивое тактическое прохождение, холерик все равно ринется в самую гущу, соберет на себя всех возможных врагов и падет смертью храбрых в самой их гуще. Если же он особенно ловок, то разме-

тет всех и пройдет уровень за рекордно короткий срок. Почти все ребята, которые записывают скоростные прохождения в духе «Халфа за тридцать минут» и «Квейк за двадцать», — ярко выраженные холерики. Кроме шуток. Исключения бывают, но не так уж часто.

В сетевых экшенах холерик тоже чувствует себя словно рыба в воде. Он снует между врагов, как назойливая муха, и успевает обработать их из огнестрельного оружия со всех возможных ракурсов еще до того, как оппоненты сообразят, что же произошло. Холерики — настоящие мастера ближнего боя. Пока вы будете прицеливаться, они изрешетят вашу тушку до состояния мелкого ситечка.

Главный способ борьбы с такими пронырами — ракета под ноги. Столь грубый метод противодействия вводит холериков в некоторую задумчивость. Посетите как-нибудь сходку игроков в Team Fortress 2. В компании всегда найдется несколько человек с быстро бегающим взглядом, дрожащими ладошками и суетливыми пальцами. Как вы думаете, за какой класс чаще всего играют эти ребята? Правильно, за скаута — персонажа, который, кажется, вобрал в себя адреналин всех игровых персонажей за всю историю существования компьютерных игр.

В стратегиях холериков ненавидят. Они не способны вести долгую оппозиционную войну, но именно им, как никому другому, удаются раши. Наверное, они их и придумали. Когда только вышел StarCraft, мы с другом — он ярко выраженный холерик — уже на третий день после релиза начали сражаться по модему. Сыграли всего три партии, на четвертой он прибежал на мою базу четырьмя зерглингами и вынес все постройки еще до того, как у меня был готов хотя бы один зеалот. А ведь в интернете информация о зерграше появилась значительно позже. Друг интуитивно почувствовал, где можно сделать быстро, и двинулся по пути наименьшего сопротивления.

Меланхолик. Субъект в играх крайне опасный. Расчетлив, мелочен, крайне суров. В сетевых шутерах именно из меланхоликов получаются идеальные кемперы. Им хватает терпения, чтобы сидеть в засаде неограниченно долго, они не испытывают угрызений совести, пуская пробегающему мимо врагу пулю между лопаток, оскорбления, которыми их иногда поливают в чатах, злят их еще сильнее и заставляют выдумывать куннтютюки повышенной коварности.

В однопользовательских играх меланхолики, пожалуй, самые творческие личности. Они придумывают такие варианты прохождения, о которых не могли помыслить даже сами разработчики. В каждом элементе игры меланхолик видит вызов своему интеллекту, вгрызается в него и не отпускает до тех пор, пока не расщелкает очередную загадку изысканнейшим образом. Да, именно эти люди могут проходить уровень какого-нибудь экшена по двадцать-тридцать раз, чтобы собрать все бонусы, уничтожить всех врагов и заработать максимум очков (если, конечно, в игре вообще есть рейтинговая система).

Марио, Равшан и Джумшуд в представлении Дмитрия Гапеенко.

Очень характерно проявляет себя меланхолик в стратегиях. Как истинный Макиавелли, он умудряется подгадить даже тогда, когда, казалось бы, шансов уже не осталось. Именно меланхолики любят собирать ударные отряды на отдалении от базы, а когда враг бросит все силы в атаку, обходят с тыла и разносят в пух и прах штаб оппонента. Даже если проиграл, а битва идет до последнего живого юнита, меланхолик сохранит хотя бы одного заваляющего дрона и будет до потери пульса гонять его по карте. И глумливо хихикать над тем, как тяжеловесная армия противника гоняет его из угла в угол, но никак не прищучит.

Флегматик. Никто так и не разобрался, как связан объем лимфы («флегма» в переводе с греческого — «лимфа») в организме и добродушно-степенный склад характера, но сути это не меняет. Флегматик — это та стенка, о которую расшибет лоб любой холерик. Казалось бы, стихия флегматика то же кемперство, но в жизни такие люди очень редко садятся в засаду.

Они относительно неспешно передвигаются по уровню в шутерах. Но! Им хватает дотошности изучить любой из них до мельчайшей детали. И не просто изучить, а использовать пространство максимально эффективно. Пока холерик, выпучив глаза и вывесив на плечо язык, несется по лестнице, флегматик пустит ему под хвост ракету из маленькой нычки под ступеньками или из какой-нибудь дырки в потолке. Пока меланхолик в RTS придумывает хитроумную шахматную комбинацию по захвату базы, флегматик отстроит такую оборону, что мышь не проскочит, а потом начнет травить врага многочисленными атаками.

Все приведенные выше характеристики, разумеется, гротескны. В реальности люди, которые ведут себя в точности вот так, как написано, встречаются, но крайне редко. Чаще всего живой человек сочетает в своем характере элементы различных психотипов. Но какой-то один почти всегда преобладает. Так что шутки шутками, но любую из обрисованных моделей вы можете узнать в себе, своих друзьях, да и просто в оппонентах по сетевым баталиям.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ВЗВЕШЕННО ОТСТРЕЛИВАЛА НУБОВ)

Ох, Старпом, горе ты луковое. Про три психотипа рассказал, а про самый, наверное, интересный забыл. Про сангвиников. Ведь это самые разносторонне развитые игроки. В нужные моменты они умеют быстро перемещаться сами (экшены, шутеры, файтинги) и перемещать свои войска (RTS, пошаговые стратегии). Им не чужда тактика, все в порядке с хитростью, а когда они задумывают какую-нибудь игровую пакость, то делают это не из вредности, а из любви к искусству. А это чуть ли не самое главное! В играх сангвиники стараются раскрыться сами, а не подавить противника. Именно из них получаются лучшие командиры отрядов и полководцы. Потому что самомнение не мешает сангвиникам видеть и оценивать ситуацию во всех ее тонкостях и нюансах.

Еще ты почему-то зациклился только на двух жанрах: на шутерах и стратегиях. Есть же и другие игры... Я вот, например, очень люблю смотреть, как мой двоюродный брат-холерик играет в квесты. Если он не может сразу, нахрапом, решить какую-то головоломку, то начинает носиться по всем локациям, собирать все подвернувшиеся предметы и тыкать ими во все активные зоны. Остановиться, сесть и подумать — это не про него. И ведь, что самое удивительное, таким методом ненаучного тыка (иногда ему приходится перебрать несколько сотен комбинаций) он в итоге добивается своей цели. Иногда даже быстрее, чем я, сидя и со скрежетом мозговым соображая, что же и куда тут надо добавить/повернуть/соединить/трансформировать.

Или вот еще — файтинги. Холерики в них редко разучивают комбо, почти всегда прут напролом, лупят по клавишам со скоростью пианиста-виртуоза, и в итоге у них секретные комбинации получаются чисто случайно. А скажем, флегматики почти всегда держат палец на «блоке», но, подгадав момент, раскрываются и наносят несколько смертельных ударов, завершая серию показательным фаталити.

ПИСЬМО №1

ПРАВДА КИШКАМИ НАРУЖУ

Не подумайте, что я какой-то извращенец, просто я хорошо учу в школе биологию и анатомию. И меня жутко раздражает, когда в компьютерных играх разработчики пренебрегают этими интереснейшими дисциплинами.

Особенно это заметно в реалистичных экшенах и шутерах. Убиваем мы там какого-нибудь хищного монстра, у него разрывается брюхо, и на траву вываливается какая-нибудь малюсенькая печеночка и метров двадцать кишечника. Ну откуда, скажите мне, у хищника такой длинный пищеварительный тракт? Это же не травоядное. А маленькая печень? Это же вообще абсурд!

И такие вот досадные промахи на каждом шагу. Модели оружия девелоперы, видите ли, до миллиметра выверяют, на полигоны специально ездят, тысячи фотографий делают. А в анатомический атлас заглянуть или на мясокомбинат скататься — это извините. Почему так? Или разработчики думают, что все игроки такие глупые и необразованные? — *Николай Головин (Самара)*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (АНАТОМИРОВАЛА МИРНЫХ ЖИВОТНЫХ)

Николай, мне даже как-то неуютно стало от таких ваших рассуждений. Длина кишечника, печенка, селезенка, почки... Ой-ой.

Я, честно говоря, думаю, что это не так уж важно. Вот сколько человек на самом деле обратят на это внимание и заметят неправильность? Думаю, что совсем немного. Я подозреваю, что разработчики над этими моментами вообще не задумываются. Если уж делают какие-то там кишки, то в лучшем случае следят, чтобы выглядело это приблизительно похоже на то, что есть в реальности.

По мне, так и без достоверности можно обойтись. Ну, выпало там что-то красное, не разглядывать же это в микроскоп?! Так, чего доброго, дело дойдет до достоверного отображения выбитых прикладом зубов, сломанных носов, затекших глаз и прочего садизма. И без этого в играх жестокости хватает, а тут еще такая достоверность. Драка и бой в игре должны выглядеть красиво, кинематографично. А в жизни все это происходит быстро, безжалостно и очень кроваво. Два-три удара — и противник уже валяется скорченный на земле, а его пинают ногами. Видела несколько раз уличные драки, это же ужас какой-то. За считанные секунды из здорового человека делают инвалида.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ВОНЗАЛ КУЛАК В ЧЕЛО ВРАГА)

Ох, Света, Света. Опять ты со своим жизнелюбием и добротой. Далеко не всегда эти благодетели уместны. Есть игры, в которых жестокость является неотъемлемой частью геймплея. Сами разработчики делают на этом акцент, и потому особенно неприятно наблюдать, когда они же начинают халтурить. Раз уж начали, так доводите дело до конца, чтобы махач выглядел махачем, а не постановочной сценой. Носы должны хрустеть, ребра трещать, суставы ломаться, а зубы кровавой крошкой сыпаться под ноги. Речь не о жестокости, а о достоверной симуляции.

Я вот вспоротых зверушек и людей в играх тоже регулярно рассматриваю. Причем именно с анатомической точки зрения. И меня расстраивает, когда я недосчитываюсь в потрохах почек (это вообще регулярно, про них все забывают), селезенки (про нее тоже никто не помнит), желудка (тут баш на баш, то попадается, то нет) или, к примеру, желчного пузыря.

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

Кто там кричит, что это извращение — копаться в трупах, пускай даже ненастоящих? Скажите, а делать трупы значительно более кровавыми, чем они могут быть в реальной жизни, но забывать при этом про физиологию и анатомию — это не извращение? Во многих экшенах и шутерах из врагов выливается столько крови и вываливается столько потрохов, сколько в них по определению быть не может. И ничего, никого это не смущает. А когда дело доходит до научной вивисекции, все отчего-то нос воротят.

Трехмерные игровые движки — это же идеальный плацдарм для создания прекрасных анатомических пособий. Изжарил, допустим, врага файерболом, анатомировал его и детально изучил, как там у него все внутри устроено. К чему мышцы крепятся, как они расположены, где нервы проходят, что сосуды питают. Если бы все это было в играх, возможно, двоечников по биологии стало бы куда меньше. А вместо этого на ЕГЭ народ на вопрос «сколько камер в сердце человека?» массово отвечает «две или три».

ПИСЬМО №2

ИЗ ЖИЗНИ ТРОЛЛЕЙ

Читаю ваш журнал больше года, а с недавних пор, когда у меня появился постоянный интернет, стал еще и на форум ваш заглядывать. Несколько раз меня штрафовали за подначки других участников беседы, а потом вообще спустили карму в минуса, обозвав троллем. Причем назвали меня так человек десять, так что это не случайное совпадение. Порылся по интернету, но ничего толком не нашел. Тролли везде описываются как просто здоровые мифологические зверюги с маленьким мозгом и могучим телом. Но я-то подкалывал всех отнюдь не тупо. — *Алексей Санин (Москва)*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ЛОВИЛ РЫБУ НА ТРОЛЛИНГ)

Се чудище зло, обло, огромно, стозевно и лайяй! Тролль — это интернет-жизнеформа, сутью существования которого является паразитирование на основных добродетелях и пороках обычных, ничего не подозревающих интернетчиков. Добрых и альтруистичных тролль делает агрессивными и недоверчивыми, злых и замкнутых просто сталкивает лбами и радостно наблюдает за результатом. Накинув шапку-невидимку, тролль внедряется в сообщество, умело лавирует в нем, в какой-то момент умело накладывает огромную кучу и радостно наблюдает, как остальные дружно топчут продукт его жизнедеятельности.

Если быть проще, то тролль (от английского «троллинг» — ловля рыбы на блесну в проводку) — это человек, сознательно оставляющий в чатах или на форумах провокационные сообщения, которые вызывают бурю эмоций у окружающих и сподвигают их на долгий бессмысленный спор ни о чем.

Простейший пример троллинга на игровом форуме: зайти в тему обсуждения какой-то популярной и качественной игры и очень резко высказаться в ее адрес. Когда налетят недовольные, создать фэйк-аккаунт с другого компьютера и поддержать свое собственное негативное высказывание. В какой-то момент масла в огонь можно уже не подливать, холивар разгорелся и до вмешательства модераторов будет полыхать без внешней подпитки.

Если тролль умный и сообразительный, то и провокации у него бывают очень тонкие и интересные. Наблюдать за ними одно удовольствие — на такие троллинги обычно сбегаются сотни и даже тысячи людей с других форумов и с удовольствием следят за развитием событий. Глупый же тролль обычно ничего, кроме тупой грызни, спровоцировать неспособен.

Одна из самых изысканных форм троллинга — размещение на непрофессиональных форумах хитроумных задачек, не имеющих однозначного решения или содержащих ошибку в условии. Самый известный пример масштабного озадачивания интернетчиков — вопрос про самолет. Чтобы вы поняли смысл утонченного троллинга, вкратце расскажу его суть. Самолет находится на транспортере с подвижным покрытием. В момент, когда самолет срывается с места, транспортер начинает крутиться навстречу его движению со скоростью вращения колес самолета (т.е. все быстрее и быстрее), препятствуя набиранию самолетом скорости. Главный вопрос — сможет ли в такой ситуации самолет взлететь или не сможет? В свое время на форуме Avia.ru этот вопрос муссировался более двух лет подряд, а потом еще неоднократно всплывал в других конференциях, доставляя массу удовольствия тем, кто знал всю бессмысленность данной задачки.

Отличные пластилиновые (сверху покрашены акрилом) работы по мотивам игр «Петька и Василий Иванович 2: Судный день» и Guitar Hero. Лепил — Владислав Толкачев (Курск).

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания»: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания»: Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

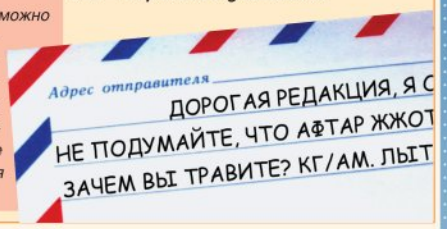
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания»: Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РАЗДУВАЛА ХОЛИВАР ИЗНУТРИ)

Старпом, ты забыл еще упомянуть, что иногда троллинг из относительно безобидного занятия переходит в самую настоящую травлю какой-то группы людей или конкретного человека. И вот это уже совсем не смешно. Тут уже никаким юмором невозможно оправдать те неприятности, какие тролли могут доставить людям.

Они ведь выкапывают самые мерзкие факты биографии, рассказывают о них друзьям и близким несчастного, буквально вынуждают закрывать свои аккаунты в социальных сетях и блогах. На мой взгляд, это совершенно бесчеловечные поступки, которые можно объяснить только крайне низким уровнем морали в интернете. Меня это очень расстраивает.

ПИСЬМО №3

НАВЕКИ ЗАМОРОЖЕННЫЕ

Я постоянно слежу за развитием инди-игр и различных шароварп. И вот какую интересную закономерность заметил. С каждым годом число заброшенных, навек замороженных проектов увеличивается чуть ли не в геометрической прогрессии. Причем зачастую ставятся на ручной тормоз даже очень перспективные на первый взгляд разработки. Все это можно было бы объяснить общим ростом числа игр в самых разных сегментах. Да — рост, безусловно, есть, но не такой большой, как число «заморозок». Объясните, в чем дело? Я не понимаю, почему так много игр бросаются на полпути. — *Smasher*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (СПОТЫКАЛСЯ О ПОРОГИ)

Так индустрия-то не стоит на месте, постоянно развивается. В сегменте шароварных и инди-проектов сейчас тоже идет бурный рост. Еще лет пять-шесть назад простенькую бюджетную головоломку мог сваять на коленке всего один человек. Сейчас производство поставлено на поток, созданием занимаются слаженные команды, за разработкой внимательно следят продюсеры и т.д. и т.п.

Изменился и порог входа. Раньше можно было попытаться «выбиться в люди» с каким-нибудь простеньким тетрисом, созданным за пару месяцев в обеденные перерывы. Сейчас такой уровень уже никого не интересует. Издатели «маленьких» игр хотят видеть сплоченные группы разработчиков, которые будут делать игры строго определенного качества в идеально выверенные сроки.

Поскольку рынок в целом растет, увеличилось и число желающих попробовать свои силы. Не обладая ни знаниями, ни опытом, они рвутся в бой. Начинают писать движок, рисовать графику и, конечно же, делают сайты своих будущих «шедевров». Побултыхавшись несколько месяцев, такие горе-девелоперы обычно осознают, что «не по моське слон», и либо уходят в уже сложившиеся команды работать над их проектами и набираться опыта, либо, что случается значительно чаще, просто бросают все это дело.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СЛЕДИЛА ЗА ФЛЭШЕМ)

Что уж там говорить, даже с таким «народным» направлением, как флэш-игры, происходит то же самое. Раньше многие флэшки создавались энтузиастами-одиночками. Но время шло, качество флэшек росло, сейчас планка уже так задрана, что создать что-то классное в гордом одиночестве практически нереально. Все самое красивое и интересное делается группами флэшеров.

Единственный шанс соло-авторов — придумать какую-то оригинальную, доселе невиданную концепцию. Такую, чтобы люди начали играть из-за идеи, не обращая внимания на низкий технический уровень. И даже в такой ситуации пройдет несколько недель — и какая-нибудь из команд профи скопирует концепт на куда более высоком уровне качества, и все ринутся играть уже в их флэшку, позабыв про первоисточник.

Все это вовсе не значит, что не надо пытаться делать что-то самому. Просто время разработчиков-одиночек прошло, даже в сегменте самых примитивных игр. Чтобы сделать что-то без помощи других, надо быть настоящим гением, а их очень мало. Сейчас надо учиться работать в команде, осваивать какую-то узкоспециализированную область, и вот тогда появится шанс примкнуть или даже создать свою студию и зарабатывать деньги любимым делом.

ПИСЬМО №4

ПРЕДЕЛ СОВЕРШЕНСТВА

Скажите, а каков предел развития техники игры? Поясню, о чем я. Взять, к примеру, киберспортсменов, они же постоянно тренируются, оттачивают разные навыки. Сам наблюдал, как тренируется наша районная команда в Counter-Strike. Они иногда по часу только прыжки на картах разучивают, стреляют только из одного какого-то оружия, перестрелки один на один устраивают, чтобы из пистолета попадать точно в голову. Но выше определенной планки ведь не прыгнешь? Быстрее быстрого играть нельзя.

Я вот знаю, что существуют люди, у которых скорость реакции на происходящее вокруг немного выше, чем у большинства других людей. Как будто нервы у них быстрее работают. Так что же, получается, что

лучшие игроки — это те, кто может быстрее мышку по ковру водить и точнее прицеливаться? Нам, простым смертным, их высот никогда не достичь? Может быть, есть какие-то специальные приемы или техники тренировок, чтобы подтянуть свой уровень? — *Марко Поло*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ОТРАЩИВАЛА БЫСТРЫЕ НЕРВЫ)

Уважаемый Марко, если вы говорите о стратегиях, то там важна не столько скорость реакции, сколько знание горячих клавиш. Если каждый раз, чтобы отправить отряд в бой, вы будете выделять его рамкой, кликать на карте нужную точку, отдавать приказы через меню, то шансов на победу немного. Потому что человек, в совершенстве владеющий «горячками», сделает то же самое в несколько раз быстрее.

Когда же все горячки выучены, а используете вы их на автомате, то скорость реакции не так уж важна, важна скорость мышления и умение ориентироваться в ситуации на поле боя. Натренировать этот навык можно, только постоянно играя. И желательно с соперниками классом выше своего.

Что же касается сетевых шутеров, то тут, конечно, реакция необходима. Но! В последнее время игры этого жанра все больше тяготеют к командной тактике. Left 4 Dead, Enemy Territory: Quake Wars, Team Fortress 2, серия Battlefield — идеально метко стрелять здесь не то чтобы очень нужно. А вот если вы не будете помогать соратникам, вовремя не прикроете им спину, не вылечите, не поделитесь патронами... Тут-то вас из команды и попросят, ну или просто проиграете раунд.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ЖАМКАЛ РЕЗИНОВЫЙ ЭСПАНДЕР)

Есть такое дело. Прошли времена, когда в сетевых шутерах балом правил самый проворный, юркий и адски меткий. Помню, когда мы начинали играть в Quake по сети, основным способом нарастить скилл была тренировка с рипер-ботом. Ставили его сначала на средний уровень сложности и начинали гонять по уровню. Вернее, сначала он тебя гонял, денька через два уже ты мог зажать его в угол и расстрелять из рокет-лаунчера.

После этого нужно было увеличить сложность на единичку, и все начиналось заново. Он — охотник, ты — жертва. За пару-тройку месяцев можно было пройти полный цикл обучения и стать настоящим «отцом». Бот позволял натренировать фантастическую меткость и скорость реакции. После этого можно было отправляться в клуб, где играли профессиональные команды, и учиться у них тактике, которой ни один бот не научит.

Кстати, почти все апологеты «рельсы» и шотгана очень быстро сталкивались с проблемой рассинхрона скорости реакции и скорости ладони, сжимающей мышку. Головой ты уже понимал, как надо действовать, а вот рука быстро затекала и отказывалась повиноваться. Поэтому закупали резиновые эспандеры и тренировали кисть по часу в день. Сидишь, книжку читаешь, а попутно жамкаешь резиновое колечко. За месяц кисть становилась железобетонной, можно было не только мышкой шустро орудовать, но и приятелям ладони при рукопожатии так сжимать, что у них глаза из орбит на несколько дюймов выпрыгивали.

К сожалению, резиновый эспандер здорово развивал мышцы кисти, но почти не давал нагрузку на пальцы. А мускулистые пальцы для сетевого стрелка — это очень важно. Поэтому ученые в своих подземных лабораториях придумали специальные крутящиеся тренажеры для кистей — Powerball. Сначала ими пользовались в основном бадминтонисты, но потом и киберспортсмены оценили плюсы устройства, а за ними уже и все остальные подтянулись.

Светлана — в роли Зои, Александр Кузьменко — в роли Луиса, Старпом — в роли Френсиса, Антон Логвинов — в роли Билла.

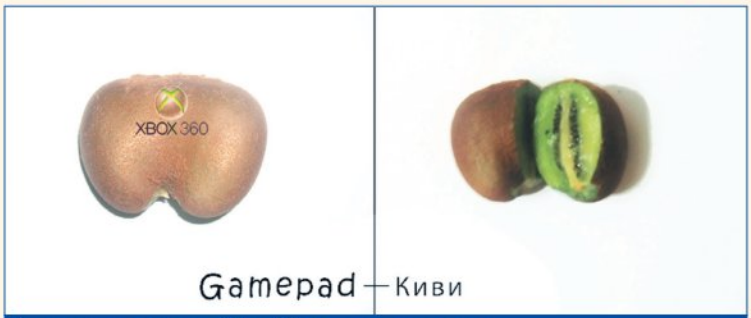
Май/May
2009
понедельник monday 4 11 18 25
вторник tuesday 5 12 19 26
среда wednesday 6 13 20 27
четверг thursday 7 14 21 28
пятница friday 1 8 15 22 29
суббота saturday 2 9 16 23 30
воскресенье sunday 3 10 17 24 31
неделя week 18 19 20 21 22
Издатель 1С Разработчик Katauri Interactive
King's Bounty®
ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ
ИГРОМАНИЯ
1С ФИРМА «1С»
KATAURI INTERACTIVE

Tom Clancy's
H·A·W·X

Издатель Ubisoft Entertainment **Разработчик** Ubisoft Bucharest

Май/May 2009

понедельник monday		4	11	18	25
вторник tuesday		5	12	19	26
среда wednesday		6	13	20	27
четверг thursday		7	14	21	28
пятница friday	1	8	15	22	29
суббота saturday	2	9	16	23	30
воскресенье sunday	3	10	17	24	31
неделя week	18	19	20	21	22



Альтернативные варианты Xbox 360 на отечественном рынке.
Автор — Олег Суперсилович.

Для тренировки меткости есть один безотказный способ. Называется — хедшот без прицеливания. Смысл в том, чтобы играть, допустим, в Unreal Tournament со снайперкой, но не использовать оптический прицел. Палить прямо от бедра. Делается это следующим образом. Во время движения совершаете горизонтальный взмах мышкой и одновременно жмете на выстрел. Если правильно синхронизировать взмах и нажатие на кнопку, то легко декапитируете врага. Когда научитесь попадать девять раз из десяти, можете переходить на другое оружие — будете попадать из него в голову врагам шутя.

ПИСЬМО №5

О РАЗГРАБЛЕНИИ КОРОВАНОВ

Я несколько раз встречал на страницах вашего журнала фразу «а еще там можно грабить корованы» (именно так, через «о»), порылся в Сети, понял, что эта фраза как-то связана с малозначимыми игровыми особенностями, на которых строятся рекламные кампании конкретных игр. Но откуда взялась эта фраза, я так и не разобрался. Задал вопрос на вашем форуме, а мне толком ничего не ответили. А недавно я вообще увидел надпись про корованы в мануале к Warhammer Online? Так что это вообще такое и откуда взялось? — *Василий Su Репкин*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (НАПАДАЛА НА КОРОВАНЫ ИЗ КУСТОВ)

Это широко известный в узких кругах интернет-мем. Точнее, само слово «корованы» просочилось далеко за пределы игровой индустрии, а вот о первоисточнике знают далеко не все. Поэтому кратенько расскажу, в чем смысл.

Началось все с письма, которое прислал некто Кирилл в компанию «Мист Ленд». Выглядело письмо следующим образом (орфография и пунктуация сохранены в первозданном виде):

«Здраствуйте. Я — Кирилл. Хотел бы чтобы вы сделали игру, 3Д-экшон. Суть такова... Пользователь может играть лесными эльфами, охраной дворца и злодеем. И если пользователь играет эльфами то эльфы в лесу, домики деревяные набигают солдаты дворца и злодеи. Можно грабить корованы... И эльфу раз лесные то сделать так что там густой лес. А движок можно поставить так что вдали деревья картинкой, когда подходишь ни преобразовываются в 3-хмерные деревья. Можно покупать и т.п. возможности как в Daggerfall. И враги 3-хмерные тоже, и труп тоже 3D. Можно прыгать и т.п. Если играть за охрану дворца то надо слушаться командира, и защищать дворец от злого (имя я не придумал) и шпионов, партизанов эльфов, и ходит на набеги на когото из этих (эльфов, злого). Ну а если за злого... то шпионы или партизаны эльфов иногда нападают, пользователь сам себе командир может делать что сам захочет прикажет своим войскам с ним самим напасть на дворец и пойдет в атаку. Всего в игре 4 зоны. Т.е. карта и на ней есть 4 зоны, 1 — зона людей (нейтрал), 2 — зона императора (где дворец), 3 — зона эльфов, 4 — зона злого... (в горах, там есть старый форт...)

Так же чтобы в игре могли не только убить но и отрубить руку и если пользователя не вылечат то он умрет. Так же выколоть глаз но пользователь может не умереть а просто пол экрана не видеть, или достать или купить протез, если ногу тоже либо умреш либо будеш ползать либо на коляске кататься, или самое хорошее... поставить протез. Сохранятся можно. Я два года хочу такую игру».

Письмо выложили в интернет, народ тут же расхватал его на цитаты. Особенно прижились «то эльфы в лесу», «домики деревяные набигают» и, конечно, «можно грабить

Веселый коллаж на тему двух понятно каких игр от Алексея Волкова.

корованы». Через некоторое время фраза засветилась на «Башорге» (цитатнике рунета), а уже оттуда разошлась по всей Сети.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ОХРАНЯЛ БЕДНЫХ КОРОВОК)

Там был еще один интересный момент. На том же «Башорге» одно время висела реклама браузерной игры, слоганом которой была как раз фраза «Можно грабить корованы». Люди, которые были не в курсе, откуда эта все пошло, принялись яростно обсуждать: как это так можно, на баннере допустить такую грубую орфографическую ошибку. Начали писать письма в службу техподдержки. Ну а те, кто понимал, в чем дело, продолжали наблюдать за развитием событий, посмеиваясь в кулачок.

ВОПРОС/ОТВЕТ

К вам каждый день приходит огромное количество писем. Большинство бездарных, десятки интересных и несколько гениальных. Редактируете ли вы эти письма? С орфографией и пунктуацией понятно — пускать в номер письма с ошибками и без запятых нельзя. Однако само письмо вы меняете? Что вы сделаете, если в письме есть интересное зерно, но плевел чересчур много? — *Валерий Лавренкин (Бобруйск)*

СВЕТЛАНА: Разные ситуации бывают. Иногда нам приходят целые трактаты на несколько страниц, но при этом интересного во всем этом мозгоизлиянии, скажем, три-четыре предложения. В этом случае мы только самое интересное и ставим в номер. Случается, что все письмо интересно, но изложено таким языком, что поставить его в неизмененном виде в журнал невозможно. Тут мы чаще всего связываемся с автором и либо просим его переписать все по-человечески, либо договариваемся, что перепишем все сами (переписанное обычно согласовывается с человеком).

СТАРПОМ: Иногда на нас набрасываются недовольные. Вот, мол, вы опубликовали письмо такого-то и сякого-то, а я вам месяца три назад посылал точно такой же вопрос, и ы его зажали. Есть такое дело. Письма с приблизительно одинаковыми вопросами приходят нам постоянно, выбираем мы из них те, в которых мысль изложена максимально ясно и незамутненно. Не забывайте, что форма тоже имеет значение, почти такое же, как и содержание.

У меня появилась проблема! Я хочу пропатчить своего kot'а. Ему 2 года, а он без обновлений. Подскажите программу, которая бы избавила меня от shersti, скапливающейся везде! Или хотя бы чтобы она скапливалась в отдельной папке. Также хочется действительно хороший деинсталлятор фекалий. Обычно они оказываются в папке «Под кроватью». Можно ли как-нибудь от этого избавиться?

P.S. Есть ли деинсталлятор крошек/пролитого кофе/чая/колы с клавиатуры? И архиватор шмоток, а то в шкаф не помещаются на полки. — *Илья Гринберг*

СТАРПОМ: Программа, избавляющая от Shersti, называется Rascheska, более продвинутая версия утилиты — Svoevremennaya Strizhka. Для правильной инсталляции продуктов жизнедеятельности объекта Kot для начала нужно включить другой объект — Mozg — и заняться с его помощью процедурой Dressirovka. Если результаты работы Dressirovka по каким-то причинам не устраивают, то следует инсталлировать капитальную часть объекта Kot в продукт жизнедеятельности и запустить программный цикл Povozit Tuda-Suda. Во многих случаях это решит ваши проблемы.

Деинсталлятор инородных объектов из недр клавиатуры давно написан. Называется — Pylesos 2.0. Воспользуйтесь поиском по сайту Gorbushka. Но куда эффективней в данном случае помогает файервол Hvatit Zhrat Za Kompom. Архивировать максимальное число вещей в шкаф вам поможет небольшая самопальная утилитка — Pryamie Ruki.

Почему из вашего журнала убрали рубрику «Игрострой»? Ведь она была у модостроителей как библия. — *Patrick Star*

СВЕТЛАНА: «Игрострой» никуда не делся, просто пришла пора его немного модифицировать. Теперь рубрика состоит из небольших заметок, затрагивающих самые различные области геймдева. Там есть и вскрытие, и модостроение, и обзор различных явлений. Скажем так, мы уменьшили объем, но увеличили насыщенность рубрики. Получился эдакий «Линор-концентрат», занимающий меньше места в журнале и интересный большему числу читателей.

В «Почте» уже обсуждалась тема подключения к виртуальности через всякие шлемы, костюмы, штыри в череп или, простите, в попу — в общем, подключение к нервной системе для передачи ощущений, не ограниченных только слухом и зрением. Но существуют способы вхождения в осознанный сон. Во сне у нас уже есть весь набор возможных чувств, его преимущества перед технологиями, которые еще не изобретены, очевидны, но как происходящее упорядочить, чтобы оно стало похоже на игру? — *swift*

СТАРПОМ: Довольно странный вопрос. Если вы знаете, что такое осознанное сновидение, если уже умеете управлять снами, то и ответ очевиден — делается это при помощи воли. Что захотите, то во сне и увидите. Хоть шутер, хоть стратегию, хоть квест. К сожалению, осознанному сновидению удается научиться далеко не всем, да и по характеру ощущений это совсем не то же самое, что реальность или виртуальность.

Недавно я купил игру Audiosurf, и вот что я заметил: теперь, когда я иду куда-нибудь, я словно подчиняюсь музыке, которая доносится из моих наушников. И не важно, спешу я куда-нибудь или нет. Моей скоростью отныне управляет музыка! Может, так было и раньше, а я просто и не замечал этого... А что вы думаете на этот счет? Может, мне нужно срочно завязать с Audiosurf? Может, в скором времени и вовсе начну видеть разноцветные блоки и собирать их? — *Сергей Доркин (Самара)*

СВЕТЛАНА: А мне очень нравится жить в ритме музыки. Если настроение плохое, то

«Лошадь в условиях Зоны гораздо более практична, чем транспортные средства. Она мобильна, способна передвигаться по пересеченной местности. Как высокоразвитое живое существо, способна предупреждать хозяина об аномалиях и монстрах. И, конечно, верхом быстрее, чем пешком, да и грузоподъемность выше. Да, я нарисовала лошадь в противогазе. На мой взгляд, эта деталь добавляет сюрреалистичности и атмосферности. В общем, получились бродяга-сталкер и его верная коняга. Примерно 12 часов в Photoshop» — Елена Яшукова (Нижний Новгород).

загружаю в плеер что-нибудь веселое, и через некоторое время грусть проходит. Иногда, наоборот, надо успокоиться, сосредоточиться — тогда ставлю что-то из классики. Это ведь не музыка управляет вами, а вы сами управляете собой при помощи музыки. Так что никаких проблем не вижу. Вот если блоки начнут мерещиться, тогда да, будет повод задуматься.

Ведь если вы закончили делать, например, майский номер журнала, то вам уже надо задумываться об июньском номере. И вас не волнуют наступившие зимние праздники или летние отпуска. Когда же вы отдыхаете от работы? — *Владимир Медведев*

СТАРПОМ: Во-первых, есть номера журнала, над которыми работа длится на неделю дольше обычного. Это отличный повод слетать в отпуск и отдохнувшим и жизнерадостным вернуться обратно. Во-вторых, над журналом ведь не один человек работает. При необходимости тебя всегда могут подменить доблестные коллеги. Но вот уехать, допустим, на целый месяц — практически невозможно. Тут уж ничего не поделаешь, работа такая.

Старпом и Светлана, привет. Через ваши руки проходило уйма писем, думаю, постоянным читателям (вроде меня) было бы интересно узнать, сколько лет самому молодому читателю вашего журнала? А самому старшему? — *Сергей Kov1k (Череповец)*

СВЕТЛАНА: Специальных исследований мы на этот счет не проводили, в различных анкетированиях тоже далеко не все читатели участвуют, но вот как-то нам прислал письмо читатель, которому было всего 7 лет. Если, конечно, он не пошутил, хотя письмо было отсканировано его родителями и почерк вполне соответствовал возрасту.

СТАРПОМ: Я помню письмо от дедушки, который, с его, опять же, слов, постоянно читает наш журнал. В своем письме он волновался за внука (тот слишком много времени уделял играм) и просил использовать в журнале поменьше сленга, потому что он не все термины понимает. Сколько ему лет, сказано не было, но явно не меньше 55-60.

Почему демоверсии зачастую выпускаются уже после выхода самой игры? Это же ерунда получается. — *Всеволод Уваров*

СТАРПОМ: Почему же ерунда? Как раз наоборот: расчетливый коммерческий ход. До релиза потенциальных покупателей привлекают мощной рекламной кампанией. Демонстрируют обертку. А если игра не очень удачная? Демка — то есть таинство общения почти с живой игрой — может изрядно подпортить карты. В рекламе игра почти идеальна, а тут — нате, получите суровой реальностью по воспаленному мозгу. Но вот релиз состоялся, продажи, обеспеченные рекламной кампанией, начались. Теперь можно выкинуть на рынок демку, которая привлечет к игре еще какое-то количество людей и, возможно, заставит их купить ее. Кстати, и времени на отладку демоверсии будет чуть больше.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

До скорых встреч, дорогие мои. Напоминаю, что мы все еще ждем от вас отвязных фотожаб и просто веселых картинок, которых в последнее время стало больше, но все-таки недостаточно много. Еще очень хотелось видеть в ваших письмах не только глубоко аналитические вопросы, а и просто отвязно-забавные, написанные с юмором и оригинальной идеей. Почему-то даже накануне первого апреля юмористических писем нам приходило не очень много. А так, чтобы нас тут всех серьезно разыграть... так и вообще никто не попытался. До встречи в следующем номере.

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Всем желаю как следует отдохнуть на майских праздниках, простимулировать мозговую активность ударными дозами кислорода и вернуться домой бодрыми и здоровыми. Потому что хилые и больные и соображают туго, и оригинальные идеи в их распухшие головы приходят куда реже. До скорых встреч, и не кашляйте! ■

КОДЕКС

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев
KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Grand Ages: Rome

Коды набираются прямо во время игры.

-giveall — дает ресурсы;

-levelup — поднимает уровень выбранного юнита;

-buildall — мгновенная постройка зданий;

-playall — открывает все миссии;

-knowall — завершает все исследования;

-knowestates — открывает все звания;

-talented — выбранный юнит обзаводится всеми возможными талантами;

-winall — мгновенная победа в миссии.

Merchants of Brooklyn

Запустите игру с параметром **-devmode**. Сделать это проще всего так: кликните правой кнопкой по ярлыку игры, выберите **Свойства**, затем в графе **Объект** после кавычек допишите через пробел **-devmode**. Вам станут доступны следующие клавиши:

F1 — вид от третьего или первого лица;

F2 — переносит вас к первому чекпойнту;

F10 — переносит ко второму чекпойнту;

F3 — включает или отключает режим полета и прохождение сквозь стены.

Еще несколько кодов набираются стандартным способом, через консоль, которая открывается клавишей ~ (тильда).

g_godmode 1 — бессмертие (здесь и далее, чтобы отключить код, печатайте **0** вместо **1**, и наоборот);

i_noweaponlimit 1 — можно носить сколько угодно видов оружия;

i_unlimitedammo 1 — бесконечные патроны;

r_displayinfo 0 — скрывает отладочную информацию, которая появляется после запуска игры с параметром -devmode;

ai_IgnorePlayer 1 — противники вас не видят.

PyroBlazer

Коды набираются в главном меню.

RISEOFAPEIRON — открывает сразу все, что перечислено ниже, и даже немного больше;

QUADQUANTUM — учетверенный урон противникам;

HYPERBLAZE — бесконечное ускорение;

SHIELDOFARAKHON — бессмертие;

FULLPYROENGINE — хороший двигатель;

EYEOFARAKHON — невидимость.

Specnaz 2

Загляните в папку **Мои документы/Specnaz** и найдите в ней файл **config.ini** (если его там нет, запустите один разок игру). Открывайте его «Блокнотом» и добавляйте в самый конец строку **bindc +DIK_GRAVE (console_showhide)**. В результате вам станет доступна консоль, вызываемая на экран клавишей ~ (тильда). Смело жмите ее и вбивайте **sv_cheats 1**, чтобы активировать режим читов. После этого можно использовать следующие коды:

game_godmode 1 — бессмертие;

addammo all — максимум патронов для всех видов оружия;

addwpn x — дает указанное оружие (вместо **x** набирайте цифру от **0** до **9**);

g_developer 1 — отладочный режим;

cl_drawfps 1 — показывает счетчик кадров в секунду;

g_fly 1 — режим полета;

g_noclip 1 — прохождение сквозь стены;

map x — загружает выбранную карту, где **x** — ее название.

Tom Clancy's HAWX

Находясь в ангаре, зажмите **Shift** и наберите:

xaxdqx — A-12 Avenger 2;

dxdxdq — FB-22 Strike Raptor;

aqaqax — F-18 HARV.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

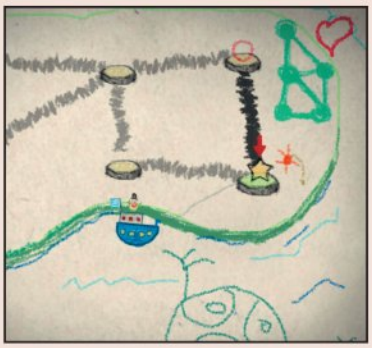
Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

Call of Duty: World at War

Несколько номеров назад мы писали о том, как получить инопланетный бластер в режиме Nazi Zombies. Бластером можно обзавестись и в одиночной игре, на уровне «Слабое сопротивление». Почти в самом его начале — на пляже — есть три ямки, заполненные грязной водой. Начиная справа (если смотреть со стороны моря), пройди-

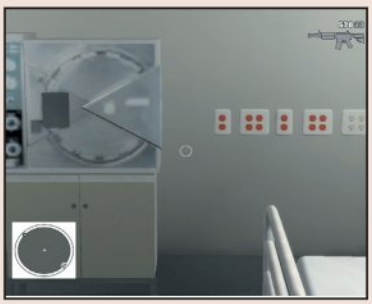
тесь по всем трем лужам, задержавшись в последней, левой ямке. Постойте в ней около 10 секунд, и из-под земли появятся три постамента с бластерами. — *Александр Журенков*

Crayon Physics Deluxe

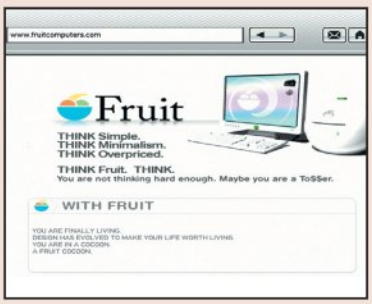


На третьем острове в правом верхнем углу изображена конструкция наподобие тех, что можно построить в игре **World of Goo**, и сердце рядом. Таким образом создатель **Crayon Physics Deluxe** признается в любви к этой оригинальной игре. Мы его чувства полностью разделяем. — *Артем Логинов*

Grand Theft Auto 4



Разработчики отдали дань уважения одному из самых старых и известных героев видеоигр — желтому прожорливому колобку Pac-Man. Находится он в больнице, на третьем острове, в районе Олдерни-Сити. Присмотритесь к странному устройству в палате старого мафиози Пигорино (в одной из миссий мы ему должны «передать привет»). Pac-Man угадывается без труда, а розетки справа — его обед. — *Аким Асланов*



В игре есть целый сайт-пародия на компанию **Apple**. Он находится по адресу ***www.fruitcomputers.com*** и всячески высмеивает продукцию Apple в целом и iPhone в частности. Последний выполнен в виде плоского банана и сопровождается лозунгами: «Ни одной кнопки!», «Ни одного мегабайта памяти!», «Только ваше эго!». — *Савелий Улитин*

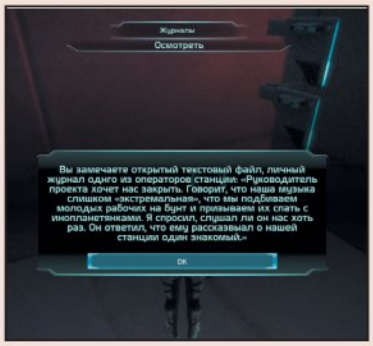
Left 4 Dead

Пасхалка находится в четвертом эпизоде кампании Blood Harvest. Покинув убежище и добравшись до железнодорожных путей, следуйте по ним до вагона, перегородившего дорогу. Чтобы пробраться дальше, нужно идти через дом. В подвале этого дома и находится пасхалка — море крови и газонокосилка посередине. Это отсылка к фильму «Живая мертвечина», одному из самых кровавых фильмов в истории кинематографа. Только в финальной сцене было вылито 300 литров фальшивой крови, а в эпизоде с разделкой зомби газонокосилкой кровь по экрану разбрызгивалась со скоростью около 4 литров в секунду. — *Василий Тхуго*

В **Left 4 Dead** есть награда Zombie Genocider, для получения которой необходимо уничтожить 53595 зомби. В игре **Dead Rising** (Xbox 360) есть точно такое же достижение, но с одной оговоркой: там надо было угробить 53594 живых мертвеца (население города, где проходит игра). Вот так **Valve** решила переплюнуть своих коллег из **Capcom**. — *Евгений Лизогубов*

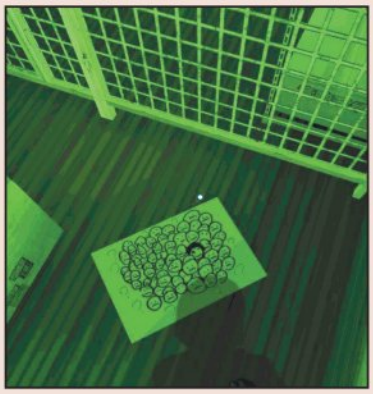
Mass Effect: Bring Down the Sky

Наверняка все помнят скандал, когда **Mass Effect** обвинили в разврате несовершеннолетних. Напомним, в чем там была суть. 21 января 2008 года на канале Fox News



вышло шоу с подзаголовком «SE»Xbox, в котором его ведущая Марта Маккалум и психолог Купер Лоренс с упоением размусоливали сексуальную сценку и навыдумывали по ходу дела такого, чего в игре никогда не было. Чуть позже выяснилось, что ни Лоренс, ни Маккалум никогда не играли в Mass Effect. Одним словом, классический случай из разряда «не видел, но осуждаю». В загружаемом дополнении **Bring Down the Sky** компания **BioWare** решила спародировать эту ситуацию. На астероиде, который захватили батарианцы, можно найти небольшой фургончик. Внутри него есть компьютер с записями. В них упоминается, что руководитель проекта хочет закрыть местную радиостанцию, так как она «призывает молодежь спать с инопланетянками», хотя сам он это радио никогда не слышал. — *Артем Котков*

Mirror's Edge



В седьмой главе вам надо спрятаться в кузове машины, чтобы пробраться на корабль. Внутри очень тесно, так что можно запросто не заметить картинку на полу. На ней изображена куча смайликов, среди которых затесалась рожица Фэйт. Есть мнение (официально, впрочем, неподтвержденное), что это отсылка к прошлогодней презентации **The Sims 3**, а точнее, к мини-демонстрации «Кто ведьма?». Напомним, там тоже на экране генерировалось множество рожиц, и одна из них назначалась «ведьмой». От нее все забавно шарахались. Если вспомнить, что бегущие — такие же изгои в обществе, в эту версию несложно поверить. — *Александр Никитин*

Sacred 2: Fallen Angel

В **Sacred 2**, как и в первой части, создатели оставили пасхалку, посвященную «Звездным войнам». На территории людей есть регион Гнездо Нагаша. Если сразу после входа в него свернуть на незаметную тропинку слева, то она приведет вашего героя к увязшему в болоте истребителю X-Wing. Вот только сделан он не из металла, а из бочек и досок, а вместо пушек — четыре длинные алебарды. — *Мария Гаврина*

Самая, наверное, большая пасхалка в Sacred 2. В месте, указанном на карте, есть дерево, а в нем — дверь с названием «Нечто прекрасное». Дверь охраняет гидра. Убить ее не составляет проблем, но вот незадача: калитка оказывается заперта.

Ключик — точнее, переключатель для нее — нашелся в джунглях (см. вторую карту, переключатель находится в ее центре). Нажав его, вы услышите отрывок песни **Blind Guardian**, а на экране появится надпись «Нечто прекрасное открыто». Отправляйтесь обратно к дереву и входите в дверь. Внутри окажется офис **Ascaron Entertainment**, разработчиков игры. Вас встретит Хейко Том Фельде (директор Ascaron) и сообщит, что разработка Sacred 3 вот-вот начнется, но все сотрудники разъехались по отпускам. Разумеется, их поиск будет возложен на ваши геройские плечи. Разработчики — странные личности с синим восклицательным знаком над головой, вы их наверняка встречали в ходе приключений, но они не давали вам заданий. Найти их нужно всех, а это поистине эпическая задача — всего сотрудников 89 человек. Карту с их местоположением ищите на нашем DVD, в разделе "Кодекс"

После выполнения этого задания вы получите еще один небольшой квест, сделав который будете награждены огромным количеством эликсиров, сетовым набором из двух колец и уникальным предметом. Да, и не забудьте покопаться в офисных компьютерах, найдете много смешного и интересного. — *Иван Яриков*. ■

КОДЕХ НА DVD

Читерские программы: **CheMax** (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: F.E.A.R. 2: Project Origin, Saints Row 2, ShellShock 2: Blood Trails, «В тылу врага 2: Лис пустыни».

Трейнеры: Call of Duty: World at War, Chicken Invaders 3: Revenge of the Yolk — Christmas Edition, Command & Conquer: Red Alert 3 — Uprising, Drakensang: The Dark Eye, Fallout 3, Fate: Undiscovered Realms, John Deere: Drive Green, Left 4 Dead, Major League Baseball 2009, Operation Thunderstorm, Mirror's Edge, Mr. Bean, Saints Row 2, Stronghold Crusaders Extreme, Tom Clancy's HAWX, The Lord of the Rings: Conquest, The Royal Marines Commando, Tale of Despereaux, Watchmen: The End is Nigh, X-Blades, World in Conflict: Soviet Assault, War Leaders: Clash of Nations, «В тылу врага 2: Лис пустыни».

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки попали на окрестные страницы, получают в подарок локализованную версию игры **NBA 2K9**, которая в России издается фирмой «**1С**». Чтобы получить приз, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

Empire: Total War

Codename Panzers: Cold War

Tom Clancy's: H.A.W.X. EndWar

World in Conflict: Soviet Assault

NecroVisioN

Puzzle Quest: Galactrix

Lineage 2

Batleforge

Command & Conquer: Red Alert 3 - Uprising

King's Bounty: Принцесса в доспехах

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В ПРОДАЖЕ С **21 МАЯ**

ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ТЕСТ НОМЕР 5 МАЙ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

*Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Сколько всего существует полнометражных фильмов в серии «Крестный отец» (The Godfather)?

А. Один
Б. Два
В. Три
Г. Четыре
Д. Полнометражных — ни одного.

2. Образ Виолетты Жабо, британской диверсантки времен Второй мировой войны, послужил прототипом для главгероини игры **Velvet Assassin**. А чем Виолетта знаменита в реальной жизни?

А. Она помогла восстановить французское сопротивление в оккупированной фашистами Франции.

Б. Виолетта умудрилась в одиночку подорвать целое танковое звено.

В. Она убила генерала, командующего вторжением немцев во Францию.

Г. Разведчица вовремя предупредила союзников о готовящейся внезапной атаке фашистов и тем самым спасла немало жизней. Но сама погибла.

Д. Виолетта вытащила из плена другого шпиона, у которого были важнейшие данные об обороне Парижа.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Со времен **Final Fantasy VIII** (2000 год) компания **Square Enix** не выпустила на PC ни одной новой игры или хотя бы дополнения к уже существующей.

А. Совершенно верно. **The Last Remnant** — первая за девять лет.

Б. Выпускала, и не раз.

4. В 2009 году на территории развивающихся стран будет запущена приставка Zeebo, которая позиционируется как «консоль для бедных». Игры для нее будут стоить чуть больше пиратской продукции, а загружать их предлагается по каналам мобильного интернета. Пять игр идут в комплекте, включая **Need for Speed: Carbon** и первый **Quake**.

А. Абсолютно правильно.

Б. 1 апреля было в прошлом месяце.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами популярная цитата. Вам нужно угадать, откуда она взята.

5. — *You can hide that body, but the smell? Whoo! There's no covering up.*

(— *Ты можешь спрятать тело, а запах? Фууу! Запах не спрячешь.*)

А. CSI: New York
Б. Devil May Cry 4
В. Wheelman
Г. The Godfather 2
Д. Gears of War

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?

А. Drakensang: The Dark Eye
Б. Gothic 3: Forsaken Gods
В. The Last Remnant
Г. Final Fantasy VIII
Д. Warhammer Online: Age of Reckoning

7. Ларри Лаффер — племянник Ларри Ловиджа. Или Ловидж — племянник Лаффера? Помогите разобраться.

А. Лаффер — дядя Ловиджа.
Б. Ловидж — дядя Лаффера.

Призы

Трое победителей получат стереогарнитуры от компании **Doctorhead** (***www.doctorhead.ru***).

Первое место — **Sennheiser PC 166 USB**, с шумоизоляцией и направленным микрофоном.

Второе место — **Sennheiser PC 146 USB**, мультимедийная гарнитура с затылочным оголовьем и мягким креплением микрофона.

Третье место — **SennheZiser PC 31**, хорошо подойдет для голосового общения в онлайновых играх.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

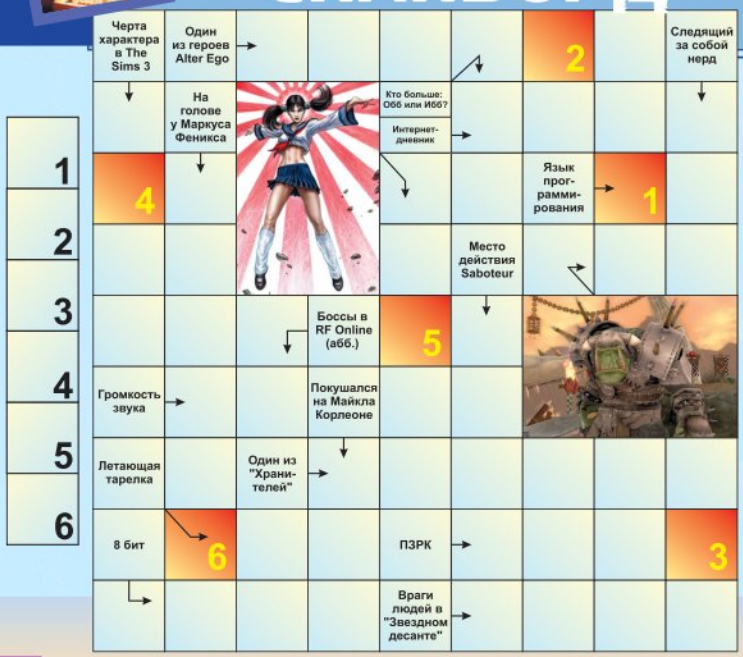
1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой «**Тест 5. Май**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой «**Тест 5. Май**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Тест 5. Май**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

СКАНВОРД НОМЕР 5 МАЙ



Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Призы

Пять лицензионных ключей сроком на один год для электронного словаря **Translate It!** (***www.translateit.ru***).

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой «**Сканворд 5. Май**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой «**Сканворд 5. Май**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Сканворд 5. Май»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

Фотографическая память №5. МАЙ

Правила

Вам нужно расставить скриншоты из игры **Tom Clancy's HAWX** в хронологическом порядке и выслать нам свои ответы. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Призы

Победителя дожидается игровая клавиатура **Ideazon ZBoard** от компании **Pro-Game** (***www.prgm.ru***).

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 5. Май**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой «**Фотопамять 5. Май**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 5. Май»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №3/2009

Тест №3. Март

Правильные ответы

1. А (в **Dark Sector** нельзя обрушить на врагов какую-нибудь тяжелую конструкцию).

2. Б (Акира Ямаока — композитор серии **Silent Hill**. А начиная с третьей части — продюсер).

3. Б (в **Mirror's Edge** нет никакой альтернативной концовки).

4. А (в игре **F.E.A.R. 2: Project Origin** можно делать себе импровизированные укрытия, перевернув, например, стол).

5. Г (цитата из **Silent Hill: Homecoming**).

6. Г (скриншот из **ShellShock 2: Blood Trails**).

7. В (на картинке изображен Дуглас Картланд из **Silent Hill 3**).

Победители

Писем с правильными ответами: 102. Из них 7 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

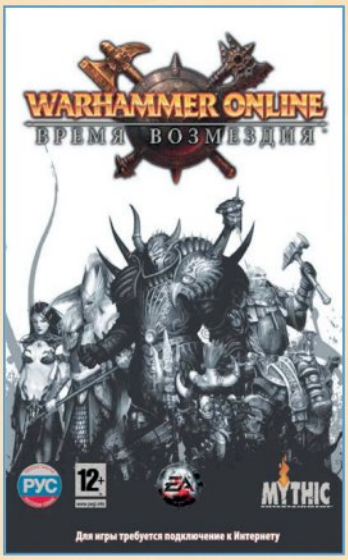
Победителями становятся:

1. Иван Копылов (Москва)
2. Сергей Кузнецов (Санкт-Петербург)
3. Александр Потапков (Омск)
4. Виктория Дамурчиева (Пятигорск)
5. Светлана Васина (Железнодорожный)

Призы

Пятерых победителей дожидается локализованная версия игры «**Warhammer Online: Время возмездия**». Распростра-

нением игры в России занимается компания **Electronic Arts**.



Сканворд №3. Март

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: меню, Альма, КРИ, Зещук, Бука, дракон, поножи, ЖК. По вертикали: Артур, Ли, Заррок, ФБР, Аня, ник, Билл. Ключевое слово: **Монолит**.

Победители

Писем с правильными ответами: 832. Из них 61 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Денис Хализов (Москва)
2. Валерий Тазов (Чехов)
3. Игорь Никитин (Саранск)
4. Андрей Табаченков (Орел)
5. Юлия Пузакова (Норильск)

Призы

Пятеро победителей получают по коробке с игрой «**Burnout Paradise: Полное издание**» от компании **Electronic Arts**.

Фотографическая память №3. Март

Правильные ответы (Mirror's Edge)

2, 4, 3, 5, 1.

Победители

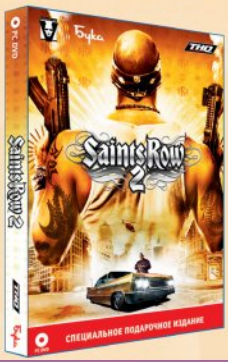
Писем с правильными ответами: 1032. Из них 101 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Олег Сазанов (Химки)
2. Александр Пашков (Москва)
3. Дмитрий Коновалов (Бугульма)
4. Андрей Новиков (Выкса)
5. Дмитрий Турусов (Железногорск)

Призы

Пять боксов с игрой **Saints Row 2**, изданием которой в России занимается компания «**Бука**».



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 5. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 5. Май**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:

CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,

SKANWORD@IGROMANIA.RU для «**Сканворда**»,

FOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **майские** конкурсы принимаются до **29.05.2009**. Итоги будут подведены в **июльском** номере журнала за 2009 год.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

От режиссера фильма
«Кошмар перед Рождеством»
Коралина
В Стране Кошмаров
Бойтесь своих желаний
С 30 АПРЕЛЯ
ТОЛЬКО В ВОЛШЕБНЫХ 3D КИНОТЕАТРАХ
FOCUS FEATURES PRESENTS A LAIKA PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH PANDEMONIUM "CORALINE" DAKOTA FANNING TERI HATCHER JENNIFER SAUNDERS DAWN FRENCH AND IAN McSHANE
BRUNO COULAIS CHRISTOPHER MURRIE RONALD SANDERS A.C.E. PETE KOZACHIK, A.S.C. BILL MECHANIC CLAIRE JENNINGS HENRY SELICK MARY SANDELL NEIL GAIMAN HENRY SELICK
FOCUS FEATURES LAIKA
www.coraline.com

Куда ты – туда и чат.....

Новая услуга «Чат» в твоем телефоне.

Заходи в чат! Здесь все создано для твоего общения.
Ты можешь общаться с одним собеседником или в группе.
Прикольные смайлики сделают твое общение ярче, а статусы активности – удобнее.
В чате можно переписываться даже с абонентами МТС и «Билайн».

До 1 июля 2009 года ты можешь пользоваться услугой «Чат» от МегаФона БЕСПЛАТНО.

0678

МегаФон
Будущее зависит от тебя